
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
154
DÉCEMBRE
2003
T 02788 - 154 - F: 5,90 €
hdp
Media with passion
Medal of Honor :
Bataille du Pacifique
News : Splinter Cell : Pandora Tomorrow, Far Cry, Everquest 2
Merry Christmas
Tests : Beyond Good & Evil, H & D 2, Lock On, PES3, SpellForce, NFS Underground
Matos : GeForce FX 5700 Ultra vs Radeon 9600 XT
BEYOND GOOD & EVIL • H & D 2 • LOCK ON • PES 3
joystick 154 DÉCEMBRE 2003 • 5,90 €
NUMÉRO 154 • DÉCEMBRE 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP


Par Michel Ancel, le créateur de Rayman
« Jade va vous faire connaître le grand frisson. Une aventure, une vraie. »
JeuxVidéo
La vérité n'a pas de frontières
Sur la planète Hillys, où la guerre fait rage, où règnent propagande et mensonges, JADE, une jeune reporter, se bat pour libérer son peuple. Embarquez-vous pour une aventure palpitante, un monde prodigieux, une quête pour la vérité. Les apparences sont parfois trompeuses...
►02
►03
►04
►05
►06
PC CD-ROM
BEYOND GOOD & EVIL
7+
UBISOFT
Avec Emma de Caunes, voix française de Jade.
BEYOND GOOD & EVIL™
The way it's meant to be played
NVIDIA
PlayStation.2
PC CD-ROM
www.beyondgoodevil.com
UBISOFT
© 2003 UbiSoft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, UbiSoft and the UbiSoft logo are trademarks of UbiSoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Sommaire

154 DÉCEMBRE 2003

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS



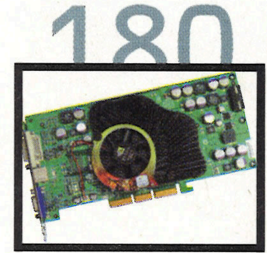
NEWS JEU ET BETA-VERSIONS
Une seule malheureuse petite bêta à se mettre sous la dent, mais pour se rattraper, des nouvelles et des images de Far Cry, un FPS qui devrait un peu dérouiller le genre.



TESTS
Ça y est, Blutch a enfin pu mettre ses petites mains fébriles sur BGE ! Pas moins de 29 tests au total ce mois-ci, de quoi préparer votre liste pour le mec en rouge.



RÉSEAU
La patience des fans est enfin récompensée, le patch 1.10 pour Diablo II est dispo et testé dans ce numéro. Également à l'affiche, le WCG de Corée.



MATOS
On prend presque les mêmes, et on recommence, pour le désormais traditionnel duel du mois entre Nvidia et ATI. Alors, Radeon 9600 XT ou GeForce FX 5700 Ultra ?

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Electronic Arts / Laurent SEBIRE

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP)
Société Anonyme au capital de 42 000 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B391341526
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
hdp Media with passion
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85

Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubriques : Sébastien « Bishop » Finot, Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique news : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Lâm Hua, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Sébastien Lenöel (maquettiste), Viviane Fitas

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
Chef de Publicité : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
Chef de publicité : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 39,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Guillaume Launay

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit Vente au Numéro : Olivier Riva

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Ce numéro contient un CD Wanadoo collé en page 51, ainsi qu'un encart Sega jeté en page 2 et 3. Il comprend également deux CD-ROM gratuits ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages, placés sur la couverture et qui ne peuvent être vendus séparément.



Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 5,90 euros
Date de parution : fin novembre
Dépôt légal à parution

future network Media with passion



DÉTAIL DU CD-ROM

Ce mois-ci, il y a de la démo pour tous les goûts, avec les démos multijoueurs de XIII, Empires et Worms 3D. En solo, vous avez les versions d'essai de Call of Duty, NHL Hockey 2004 et Tiger Woods 2004. Si vous pensez que cela va être un peu juste pour vous occuper pendant un mois, on vous a mis également l'extension Fondations pour Dark Age of Camelot, le très populaire jeu de rôle massivement multijoueur. Enfin, les mods Zodiac et Invasion 1944 occuperont vos nuits si vous êtes l'heureux possesseur de Deus Ex ou Operation Flashpoint. De quoi patienter jusqu'aux grosses surprises du prochain numéro !

Tbf

DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 9.0b

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Par contre, les démos proposés sur le CD 1 demandent un PC puissant avec une fréquence de 1 Ghz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD octuple vitesse et une carte 3D de 2ème génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur la nouvelle interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Une fenêtre téléchargement apparaît comme lorsque vous téléchargez un fichier. Pas de souci, vous n'avez qu'à cliquer sur Ouvrir pour lancer l'éxécutable ou sur Sauver pour sauvegarder le fichier sur votre disque dur. Mention spéciale aux fonds d'écran où il faut cliquer sur Plein Ecran au lieu de Lancer. Votre navigateur préféré affiche alors l'image tant convoitée. Faites un clic droit sur l'image puis Etablir en tant que papier peint pour en faire votre fond d'écran actuel ou Enregistrer l'image sous pour la sauvegarder sur votre disque dur.

ATTENTION : Suite à un bug super-vicieux, il y a un temps d'attente de 30 à 60 secondes quand vous appuyez sur Lancer pour les démos. Désolé pour le problème. On encercle le bug et on l'extermine pour le mois prochain. O.K. O.K., on se répète, mais c'est toujours prévu, promis.

Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer les fichiers compressés du CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \UTILITAIRES du CD 2. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

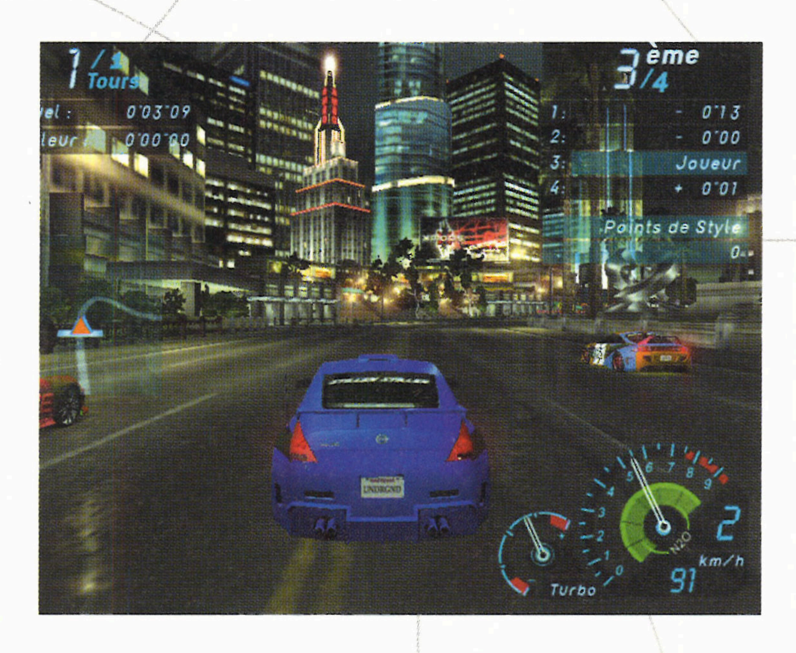
Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 101-109 rue Jean Jaures, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Need for Speed : Underground

Genre : Course de voitures sportives
Développeur : EA Black Box
Éditeur/Distributeur : Electronic Arts
Site Internet : http://www.needforspeed.com
Config minimum : Windows 98/98 SE/Me/2000/XP, DirectX 9, PIII 700, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo



En résumé

Septième épisode de la série Need for Speed, Underground propose bien entendu de nouveaux circuits, mais surtout un mode Tuning permettant de personnaliser sa voiture, aussi bien au niveau moteur qu'au niveau design. Les modes de jeux proposés sont Circuit où vous affrontez trois adversaires sur un circuit (étonnant non ?), Drag où vous devez aller tout droit à fond sans casser le moteur et Drift où vous devez faire vos preuves en dérapant comme un fou. Mais surtout, il y a le mode Underground qui est en fait un mode Carrière en passant différentes épreuves. Vous obtiendrez de meilleures voitures et des optimisations de folie au fur et à mesure de votre progression. Cette démo vous permet de disputer une course Circuit d'un tour, une course simple Drag ou bien ces deux types de parties sur Internet contre trois autres pilotes.



Touches

Flèches de direction	pour diriger le bolide
SHIFT	pour le frein à main
ESPACE	pour le turbo
Q/W	pour passer la vitesse supérieure/inférieure
B	pour passer en vue arrière
C	pour changer la caméra
R	pour replacer la voiture au centre de la route

Beyond Good & Evil

Genre : Aventure/action
Développeur/Éditeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : http://www.beyondgoodevil.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9, PIII 700 MHz, 64 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 2000/XP, DirectX 9, P4 2 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

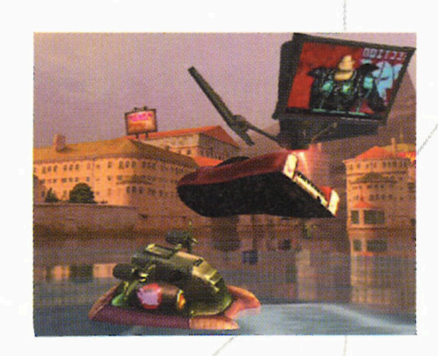
En résumé

Eh oui une nouvelle démo pour ce jeu. La première version était certes une exclusivité mondiale, mais ne fonctionnait pas chez certains. Vous avez un patch AMD pour celle-ci si elle continue de ne pas vouloir se lancer. Pour ceux qui ont fini plusieurs fois la précédente démo, pas de panique, vous avez affaire ici à de nouveaux niveaux qui forment en fait le début du jeu. Vous dirigez toujours Jade, une journaliste aventurière et un peu trop curieuse habitant sur la planète Hillys. Elle affronte les Domz, les envahisseurs du coin, afin de progresser dans son enquête dévoilant un trafic odieux.



Touches

ZQSD ou les flèches de direction	pour déplacer le personnage
ESPACE	pour courir/accélérer
BG souris	pour effectuer l'action principale
BD souris	pour sauter/esquiver
A	pour utiliser un objet
E	pour effectuer une action spéciale/ utiliser le compas
SHIFT	pour regarder autour de soi
CTRL	pour se baisser
TAB	pour afficher la carte
PAGE UP/DOWN	pour se déplacer dans l'inventaire

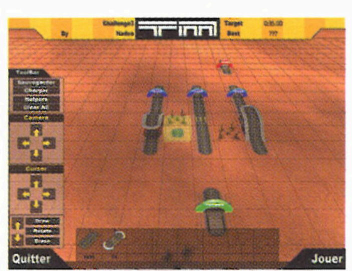




Les démos

Répertoire \DEMOS





TRACKMANIA

Genre : Jeu de voitures qui aiment les acrobaties
Développeur : Nadéo
Éditeur/Distributeur : Focus Home
Site Internet : http://www.trackmania-lejeu.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9, PII 450 MHz, 64 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo

En résumé

Comme l'ancêtre 4D Sports Driving, Trackmania va vous permettre de construire, puis de rouler sur des circuits composés essentiellement de tremplins, loopings et obstacles en tout genre. La démo vous propose de jouer à deux modes de jeux. En mode Challenge, vous devez placer des blocs prédéfinis de route pour créer un circuit, puis roulez dessus pour effectuer le meilleur temps. En mode Course, vous devez gagner des médailles selon le temps de référence pour finir la course. Vous pouvez également jouer en multijoueur à cette démo : sur le même ordinateur jusqu'à quatre joueurs, en réseau local ou par Internet.

Touches

Flèches de direction	pour contrôler la voiture
TAB	pour klaxonner
ENTREE	pour replacer la voiture
F6	pour changer d'équipe
ESPACE	pour discuter avec les autres joueurs
1 à 8 du pavé numérique	pour changer la caméra



PRO EVOLUTION SOCCER 3

Genre : Jeu de foot
Développeur : Konami Japon
Éditeur/Distributeur : Konami
Site Internet : http://www.pes3.net
Config minimum : Windows 98 SE/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 800 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 2000/XP, DirectX 8.1, P4 1.4 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

En résumé

Si vos derniers jeux de foot sur PC sont Kick Off 2 ou Sensible Soccer et que vous n'avez jamais vraiment aimé la série des Fifa d'EA Sports, voilà le jeu que vous attendiez. Comme c'est une conversion console, le joypad est fortement recommandé pour apprécier ce titre. Mais il est tout de même possible de jouer au clavier, même si Blutch fait des malaises rien que d'y penser. La démo vous permet de disputer un match amical de cinq minutes entre deux équipes internationales. Les cinq niveaux de difficulté sont sélectionnables afin de trouver un adversaire à votre niveau.

Touches

Flèches de direction	pour diriger le footballeur
D	pour une passe longue
X	pour une passe courte
Z	pour une passe en profondeur
Q	pour tirer
A	pour changer de joueur
E	pour accélérer
W	pour changer la stratégie du match
C	pour les commandes spéciales

CONTRACT J.A.C.K.

Genre : FPS
Développeur : Monolith
Editeur/Distributeur : Sierra/VUG
Config minimum : Windows 98/98 SE/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 733 MHz, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, Carte son 16 bits
Config recommandée : Windows 98/98 SE/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo, Carte Son 3D

En résumé

Vous dirigez John Jack, un mercenaire travaillant pour H.A.R.M., les méchants de la série des No One Lives Forever. Vous devez détruire une organisation italienne qui menace directement les locaux du H.A.R.M. Cet épisode se situe d'ailleurs avant NOLF 2 mais utilise la dernière version du moteur LithTech, histoire de montrer de nouveaux effets graphiques. Quatre modes de jeux sont disponibles en multijoueur : DeathMatch, Team Deathmatch, Demolition et Doomsday. Les trois premiers sont jouables dans la démo sur deux cartes.

Touches

ZQSD	pour diriger le personnage
SHIFT	pour marcher
ESPACE	pour sauter
C	pour s'accroupir
BG souris	pour tirer
BD souris ou E	pour utiliser/actionner
R	pour recharger
F	pour changer de munitions
T/Y	pour parler à tout le monde/à son équipe





À côté de cette jungle, l'Amazonie est un jardin d'enfants...
DUNGEON SIEGE
LEGENDS of ARANNA™
Dans la mystérieuse et luxuriante jungle d'Aranna, équipé d'un arsenal de sorts et d'armes magiques, voyagez dans des territoires sauvages où la flore et la faune sont aussi dangereuses qu'elles sont belles. Faites vous épauler par de nouveaux compagnons et de nouvelles bêtes de somme pour vaincre des ennemis impitoyables et exotiques comme le lézard Zaurask, les hommes-félins Hassat ou des insectes géants... Avec votre groupe, luttez désespérément contre le temps pour sauver le monde de la destruction. Telle est la loi de la jungle d'Aranna. Telle est la loi de Dungeon Siege.
www.microsoft.com/france/jeux/dungeonsiegeloa
12+
www.pegi.info
PC
CD-ROM
SOFTWARE
mad·doc SOFTWARE
Microsoft game studios
GAS powered GAMES
© 2003 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Les logos Microsoft, Dungeon Siege, Dungeon Siege : Legends of Aranna, Microsoft Game Studios sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, aux États- Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Mad Doc et le logo Mad Doc sont des marques déposées de Mad Doc Software, LLC. Tous droits réservés. Le logo Gas Powered Games est une marque déposée de Gas Powered Games, Corp. Tous droits réservés.



Les autres fichiers

LA SECTION AUDIO

Répertoire \AUDIO

Audacity 1.2.0	audacity-win-1_0_0.exe
Foobar 2000 0.7.2	foobar_special.exe
iTunes 4.1.0.52	iTunesSetup.exe
Winamp 5.0 beta 2	winamp50beta2.exe

LA SECTION INTERNET

Répertoire \INTERNET

Net-Newz 0.4	net-newz.exe

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

7-Zip 3.11	7z311.exe
Samurize v0.97c	samurize_097c.exe

LA SECTION DRIVERS

Répertoire \DRIVERS

ForceWare 52.16	52.16_win2kxp_international_whql.exe

LA SECTION JEUX

Répertoire \JEUX

Impossible Creatures Scenario Pack 1	icscenariopack1.exe
Max Payne 2 Chapitres Bonus	MaxPayne2BonusChapters.zip
Mappack UT2003	cbp2003.zip

LA SECTION PATCHS

Répertoire \PATCHS

Patch 1.08 pour Age of Mythology	aom10to108.exe
Patch 1.01 pour AoM : The Titans	aomx10to101.exe
Patch 1.17 pour Arx Fatalis	ArxFatalis_French_Patch_v117.EXE
Patch 1.5 pour Battlefield 1942	battlefield_1942_patch_1.45_to_1.5.exe
Patch 1.10 pour Diablo II	D2Patch_110.exe
Patch 1.1 pour Elite Force II	ef2_patch1.1.exe
Patch 1.02 pour Halo	halo_patch1.0-1.02.exe
Patch 1.10 pour Diablo II : LoD	LODPatch_110.exe
Patch 1.01 pour Max Payne 2	MaxPayne2_v1-01_Patch.exe
Patch 1.2.0.1 pour Nascar Racing 2003	nr2003_update_en_1000_1201.exe
Patch 1.03 pour Tron 2.0	tron-update_v1x2_complete.exe

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Exceptionnellement ce mois-ci, pour les 10 ans de Magic the Gathering, nous vous proposons 12 illustrations dans le fichier wallpapers_magicthegathering.zip.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

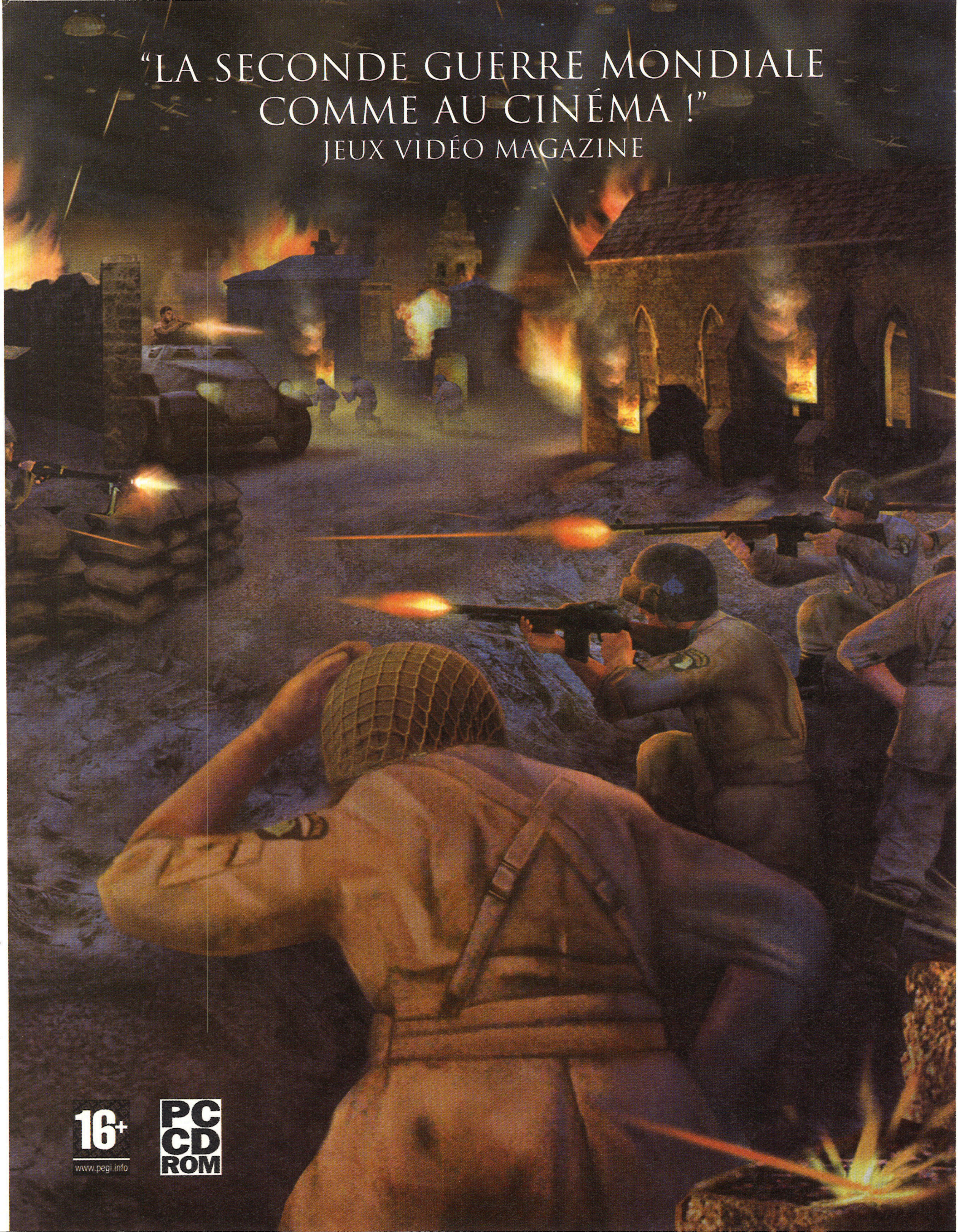
LE CONTENU DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.


L'ORÉAL
PARiS
STUDIO LINE
L'ORÉAL
PARIS
SPECIAL
FX
STUDIO LINE
ABSOLUTE WET
EFFET ULTRA MOUILLÉ
LONGUE DURÉE
GEL FLUIDE BRILLANCE EXTRÊME
SIGNE PARTICULIER :
UN CARACTÈRE BIEN TREMPÉ,
COMME SA COIFFURE.
Effet mouillé longue durée
ABSOLUTE WET
Gel fluide Wet look - Parce que vous le valez bien.
www.lorealparis.com
L'ORÉAL
PARiS


"LA SECONDE GUERRE MONDIALE
COMME AU CINÉMA !"
JEUX VIDÉO MAGAZINE
16+
www.pegi.info
PC
CD
ROM

patches

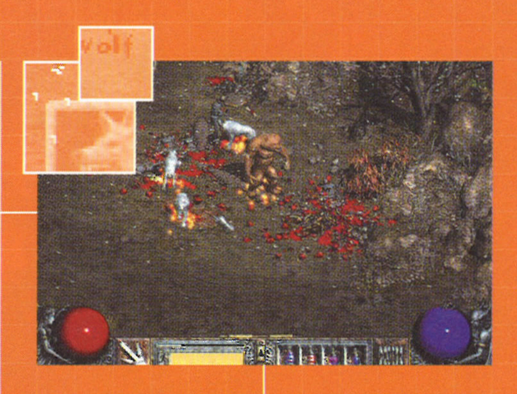
par Tbf

L'hiver est bien là, et les fans de Diablo II auront de quoi s'occuper jusqu'au printemps grâce au patch 1.10. Pour les autres, les jeux d'action en multijoueur sont à l'honneur ce mois-ci, pour les longues soirées à venir près du radiateur.

Diablo II

_ Patch 1.10_

Le patch tant attendu pour Diablo II est enfin là. Des nouveaux objets magiques, un système complètement refait pour les compétences, et j'en passe, suffiront aux nombreux fans pour réinstaller le jeu. La difficulté a été également revue à la hausse. Que ce soit l'accès plus difficile aux niveaux supérieurs à 70, des ennemis plus intelligents et nombreux, l'apparition de monstres uniques en mode Hardcore, les développeurs veulent que vous en baviez avant de présenter fièrement votre nouveau personnage niveau 99 à vos amis.



Battlefield 1942

_ Patch 1.5_

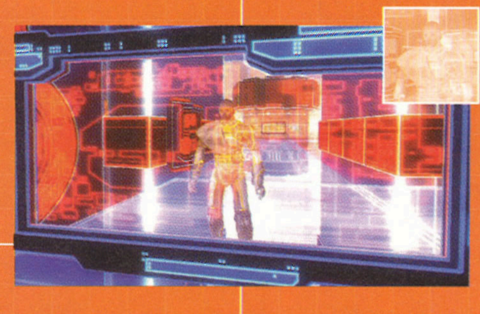
La grande nouveauté de cette mise à jour est « Invasion of the Philippines », une carte mettant en scène deux nouveaux bateaux dans le Pacifique : Elco 80 PT Boat pour les Américains et Type 38 coastal craft pour les Japonais. Ce patch signe aussi la mise à mort du changement de CD. Dorénavant, n'importe quel CD du jeu de base ou des extensions suffira pour lancer n'importe quelle partie, mods inclus.



Tron 2.0

_ Patch 1.03_

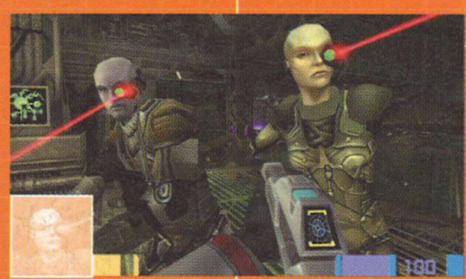
Les possesseurs de cartes ATI Radeon seront ravis d'apprendre que Tron 2.0 est beaucoup plus rapide avec cette mise à jour. Un serveur dédié fait également son apparition ainsi que des optimisations du jeu en réseau ; de quoi donner envie de créer des tournois sur Internet. Enfin, il est maintenant possible de refuser de nouveaux essais lors des matchs de motos afin de continuer l'aventure solo.



Elite Force II

_ Patch 1.1_

Tiens, un jeu sorti incognito pendant la canicule de cet été. Peut être que le coursier a eu un malaise et qu'un pli au nom de Joystick traîne toujours sur un trottoir. Si vous aimez la licence Star Trek, vous serez heureux d'apprendre que ce patch ajoute quatre nouvelles cartes conçues par des fans. Les boutons 4 et 5 de la souris sont maintenant configurables pour ceux qui n'aiment pas les raccourcis clavier.



Halo 1.02

_ Patch 1.02_

La conversion PC de ce hit sur Xbox n'échappe pas à la folie des patchs. L'ajout d'un serveur dédié permettra de trouver bien plus facilement des parties sur le Net et donc des joueurs à massacrer. Pour les fanas du benchmark, la fonction timedemo a été améliorée pour proposer des résultats plus convaincants. Le moteur 3D reste poussif, dommage.





Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem USB/Ethernet inclus
téléchargement illimité - sans engagement
inscription sur www.free.fr

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Blutch, Fumble, Gruth,
C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Tbf : emmanuel.bezy@futurenet.fr

Y a pas de lézard

Vous aviez mis la démo du jeu The I of the Dragon dans le numéro 139, mais depuis aucune nouvelle. Que devient-il ?

Hop, une petite recherche sur google.com m'apprend que le jeu a été édité en Russie, qu'il devrait sortir aux États-Unis d'ici au printemps 2004. Pour le reste du monde, c'est une grande inconnue. Vous pouvez retrouver les dernières infos sur le site du développeur : www.primal-soft.com

Sinon est-ce que Duke Nukem Forever est un mythe ou est-il vraiment en développement et sortira un jour ?

TheDarkSkull

Oh allez, ça fait combien de temps qu'on l'attend ce jeu ? Cinq ans à tout casser. Un peu de patience quoi. Malgré tout, mon avis personnel est que 3D Realms a stoppé le développement il y a quelques années et attend que tout le monde l'oublie, histoire de s'en sortir la tête haute. Plus que cinq ans à tenir et il y a prescription. Courage !

Souris, t'es filmé

Est-ce qu'un trackball (bien paramétré) permettrait de jouer aussi bien qu'avec une souris ?

Khan

Vous rêvez de caresser sa petite boule, mais vous n'en avez jamais utilisé avant ? C_Wiz, qui vient tout juste de repasser à la souris, m'a donné son avis sur les trackballs : si dans les jeux « calmes » ça ne pose aucun problème, les FPS souffrent du manque de précision de l'engin. Vous pouvez donc tout à fait vous lâcher si ça n'est pas votre genre de prédilection. Gardez quand même votre souris à portée de main, on ne sait jamais.

Dis bonjour au micro

Existe-t-il des jeux (de préférence des FPS) qui permettent d'utiliser un micro en multi ?

myror

Half-Life et ses mods le proposent en standard depuis quelque temps déjà, et 99 % des autres jeux sont généralement compatibles avec des logiciels comme Roger Wilco (rogerwilco.gamespy.com), GameVoice (www.gamevoice.com/) ou Game Commander (www.gamecommander.com) qui permettent de communiquer avec d'autres joueurs par l'intermédiaire du micro.

Droit de correction

Un petit rectificatif à votre courrier « Trop rapide et trop furieux » du numéro 153 : Dans une transmission série, les 8 bits utiles sont encadrés par un « bit de start » et un « bit de stop » soit 10 bits transmis au total pour un octet. Une vitesse théorique de 56kbps correspond donc à un maximum de 5,6 kops et non 7.

Michel L.

Oui bon d'accord... Je le reconnais, les modes de communication préhistoriques ne sont pas mon fort. D'ailleurs, la Birmanie l'a bien compris puisqu'une loi de 1996 interdit la possession de modem, sauf dérogation gouvernementale. Ou alors c'est pour limiter le droit à l'expression et à l'information ? J'ai un doute subitement.

COURRiER

par Bishop

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres qui nous parviennent. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité du vôtre avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, etc.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Perdu de vue

Dites-moi, j'ai remarqué que le jeu gratos du mois avait disparu de la circulation depuis quelques mois. Est-ce normal ? J'espère bien que non. Cela dit ça n'est pas pour ça que je n'achèterai pas le Joystick du mois prochain, mais bon...

Zuyka

Tiens, vous avez parfaitement raison. Le jeu gratuit du mois avait disparu parce qu'on pensait plus à travailler qu'à jouer (oui, c'est paradoxal). Mais maintenant que nos périodes d'essais sont finies, nous pouvons repartir de plus belle en glandant comme des malades à longueur de temps. Allez, en bonus de celui des news, en voilà un deuxième : www.skive-creative.com/parklife/

Arnaque légendaire

Je suis perdu ! Noël approche et les jeux potentiellement intéressants sont très nombreux. Malheureusement mon budget est limité. Comment vais-je faire mon choix ? Sinon, j'ai remarqué qu'une des légendes de la preview de Dark and Light du 152 était la même que celle de la news sur A tale in the desert du 153. Comment cela se fait-il ?

Wurzag

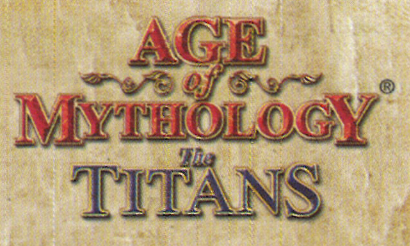
*Effectivement, la situation qui se présente pour Noël est grave. Nous allons donc faire deux choses pour vous : tester les jeux qui sortent et leur attribuer une note comprise entre 0 et 10 pour définir leur qualité globale. Ensuite, pour vous aider un peu plus, nous allons rajouter une rubrique qu'on appellerait... hum... « Top Rédac », où chaque genre de jeu serait représenté par les trois meilleurs de sa catégorie. Et comme c'est Noël, nous ajoutons, en plus, la sélection individuelle par testeur des bons jeux du moment. Il ne vous restera plus qu'à faire votre choix dans cette liste restreinte. Concernant les légendes, nous utilisons un générateur automatique pour gagner du temps. La version que nous avions avait un bug, déjà corrigé par un patch. Cela ne se reproduira... *PAF* Aie ! Caféine me fait remarquer qu'il apprécierait que j'arrête de raconter n'importe quoi et préférerait une réponse sérieuse : en fait, d'un mois à l'autre, les maquettistes réutilisent les pages du mois précédent plutôt que de repartir de zéro. Cela leur permet de gagner énormément de temps. Par un hasard fortuit, cette légende oubliée est passée inaperçue car elle pouvait correspondre à l'image. Cela nous montre que nous devons être encore plus vigilant sur ce genre de petits détails.*



La loutre de terre cuite

Depuis le temps qu'on vous le répète que nos lecteurs sont surpuissants... mais une fois de plus, on vient de s'en convaincre grâce à la contribution géniale de Benjamin, qui nous a fait parvenir une superbe loutre en terre cuite. Merci à lui. Maintenant elle fait la fière sur le PC de Caf.

L'Atlantide débarque sur Age Of Mythology.



L'EXTENSION OFFICIELLE

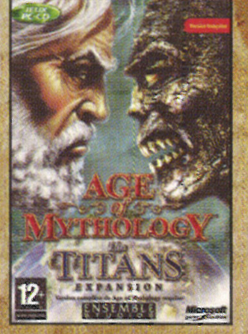
Un nouveau danger émerge. Les Titans, seigneurs de l'Atlantide, viennent défier les Dieux. Prenez la tête de la civilisation atlante pour une grande épopée à travers une nouvelle campagne solo de 12 scénarios. Invoquez de gigantesques Titans capables, à eux seuls, de raser une ville entière... Transformez vos combattants en héros, et déchaînez 12 nouveaux pouvoirs divins sur vos ennemis. Le temps des Titans est arrivé. Les Dieux vont trembler.

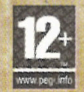












ENSEMBLE STUDIOS Microsoft game studios

Découvrez la démo jouable sur **www.microsoft.com/france/jeux/ageofmythology**

MEDAL OF HONOR : BATAILLE DU PACIFIQUE MEDAL



Faut changer la flotte

Oui, moi aussi je trouvais ça louche. Depuis le premier Medal of Honor, Electronic Arts n'en finissait plus de cumuler les add-on, sans jamais rien dévoiler à propos d'un éventuel deuxième épisode. Il a donc fallu prendre les choses en mains. Hop, direction Los Angeles pour ma première mission d'infiltration.

PAR Blutch

Ah ah, je savais bien que ça finirait par arriver. Avec tous les Medal of Honor sortis jusqu'à présent, de « Débarquement Allié » à « L'Offensive », en passant par « En Formation» , il ne restait plus rien de franchement original à se mettre sous le fusil. L'Europe centrale, la Normandie, les petits villages français, l'Afrique du Nord, tout a déjà été visité mille fois... et encore, je ne compte pas les épisodes consoles. Bref, il était grand temps de trouver un décor flambant neuf. Alors un beau matin, le responsable du projet Medal of Honor 2 – Matt Powers de son petit nom – est arrivé dans les bureaux d'EA en avalant un énorme gobelet de café américain. Oui, comme ça, d'une seule traite. Heureusement, il a eu le temps de nous faire part de sa brillante idée : « Eh les gars, vous savez quoi ? Et si on... arrrgh... ». Trop tard. Zut, on ne saura jamais. Quel fléau ce café américain.

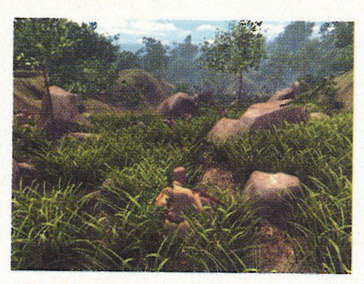


Détendez-vous, je vais vous la dévoiler, son idée. Sinon je touche zéro brouzouf à la fin du mois, ça va pas m'arranger. Bon, rappelez-vous : le premier épisode reprenait sans vergogne les principales séquences du Soldat Ryan de Spielberg, avec son célèbre débarquement, tandis que les add-on se contentaient de développer les batailles parallèles de la Libération. Dernièrement, Call of Duty s'est même rué sur le créneau du Stalingrad de Jean-Jacques Annaud (entre autres). Alors que restait-il ? Pearl Harbor, évidemment ! Vous l'aurez compris, Medal of Honor : Bataille du Pacifique (Pacific Assault en V.O.) reprendra gaiement le conflit côté soleil levant. Oui je sais, c'était pas évident à trouver. Il me semble également essentiel d'apporter quelques précisions concernant l'équipe de développement. Après le succès retentissant du premier Medal of Honor, une bonne partie de l'équipe PC s'est vue atteinte d'une maladie incurable, couramment appelée « la tête de citrouille ». Ça existe aussi avec les chevilles, d'ailleurs. Du coup, ils ont décidé de quitter le navire pour aller fonder leur

GENRE : FPS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : EA GAMES ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : COURANT 2004



MEDAL OF HONOR : BATAILLE du PACIFIQUE



- Chef ! Elles se mettent à bouger les fougères !
- C'est le vent, p'tit gars, c'est le vent...



Les aviateurs japonais n'ont pas toujours eu la vie facile.



Les musiques ont été jouées par un orchestre rien que pour les besoins du jeu. Ben ouais, on a les moyens chez EA...

propre boîte, fiers de leur statut de nouvelles stars du code, notamment pour aller développer Call of Duty. Du coup, la version PC de MoH est développée par des petits nouveaux. Pas de panique, ils ont l'air de savoir ce qu'ils font. Ouf.

Un plan pour les vacances ?

Dans l'océan Pacifique, hormis les planctons et les requins blancs, on trouve aussi quelques atolls sympas, notamment près de la Nouvelle-Guinée. Figurez-vous que c'est justement dans ces petits coins de paradis que les Américains et les Japonais se sont retrouvés dans les années 40 pour organiser de grands pique-niques meurtriers. Du coup, les développeurs ont dû modéliser toutes ces petites îles en prenant soin de retranscrire avec fidélité l'environnement propre à cette partie du globe. Ils sont donc repartis à zéro et ont bâti un tout nouveau moteur 3D avec leurs petits doigts dodus de Californiens. Bon, je peux d'ores et déjà vous avouer que pour l'instant, le résultat est plus qu'encourageant. Le champ de vision porte extrêmement loin, les hautes herbes ondulent au gré du vent, le climat change en temps réel – on peut admirer les cumulus qui se massent dans le ciel – et la végétation luxuriante est composée d'une flore en tout point fidèle à la réalité. Si si, je vous assure, un des membres de l'équipe a même été réquisitionné pour bosser sur la végétation à plein temps, il ne fait que ça. Je l'ai vu travailler comme un malade de mes propres yeux, tout pâle, en train de modéliser des arbres et des lianes avec tout un tas de photographies et d'encyclopédies à portée de main... Le type devait avoir une vingtaine d'années environ. S'il continue à ce rythme, dans deux ans, hop, il a des cheveux blancs.

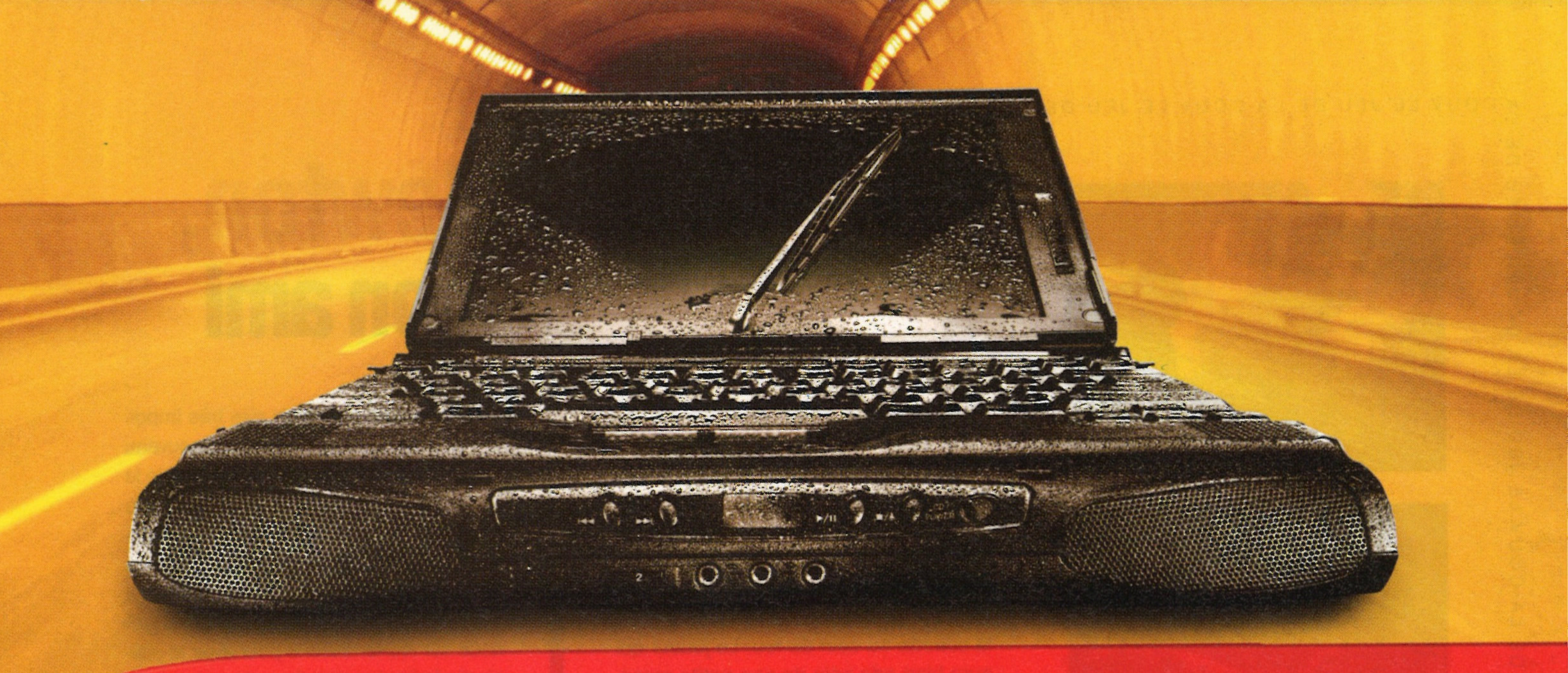


Sautes d'humeur

En fait, l'objectif principal du prochain épisode de Medal of Honor est d'offrir un immense terrain de jeu inspiré de lieux réels, tout en laissant une grande liberté de déplacement. Les maps ne seront donc plus de simples chemins coincés entre deux murs de pierre ou bloqués par de ridicules barrières en bois. Non, il devrait être possible de se mouvoir librement dans certaines portions des niveaux. Évidemment, le jeu conservera de bons vieux scripts des familles visant à surprendre le joueur au cours de la campagne solo. Cependant, ils seront très souvent délaissés au profit d'événements provoqués d'une manière plus naturelle. Un exemple : en fonction du secteur où évoluera le joueur, un certain nombre d'ennemis sera envoyé à sa rencontre. Là, de nombreux paramètres devront être pris en compte par le programme, tels que la fatigue des personnages, leur moral, la situation tactique (s'ils sont à couvert ou non)... Au moment où ils se retrouveront face à face, les soldats auront donc des réactions très variées. Ils pourront très bien être paniqués et s'éparpiller aux quatre vents. S'ils se retrouvent en infériorité numérique, ils n'hésiteront pas à battre en retraite, et si leur moral est en acier, ils pourront décider d'attaquer l'ennemi de front. On aura donc très peu de chance de voir se dérouler la même scène deux fois d'affilée. C'est le genre de chose qui va sacrément nous changer des précédents Medal of Honor.



C'est Michael Moore qui va râler.


J. Walter Thompson - Photodisc / Gettyimages

Un pour tous, tous pour moi

Dans ce nouvel épisode, il ne sera donc pas rare de se balader avec un groupe entier de soldats alliés. Les concepteurs ont d'ailleurs tenu à développer une sorte d'esprit d'équipe entre le joueur et ses coéquipiers. Chaque soldat aura ainsi sa propre personnalité, et il faudra veiller sur chacun d'entre eux tendrement, en vérifiant qu'ils sont bien endormis sous la couette au coin du feu. Le joueur qui aura bien pris soin de ses petits camarades aura la chance de conserver ses hommes de niveau en niveau, et sera logiquement avantagé lors de ses mauvaises rencontres en forêt. D'autres nouveautés seront bien utiles pour progresser, à l'image du système de communication qui devrait permettre de passer des ordres assez basiques à ses petits gars. Pendant une fusillade, il sera possible d'appeler le médecin de manière à ce qu'il nous injecte une dose monumentale de morphine en cas de pépin. Bah oui, c'est le point commun entre un soldat et un pigiste : il faut continuer coûte que coûte, on ne peut pas se payer le luxe de tomber malade (ndlr : mais nan t'as pas vraiment la grippe !). En revanche, il faudra penser à couvrir efficacement l'infirmier pendant qu'il viendra ramper jusqu'à nos côtés. On aura également la possibilité de transporter les blessés pour les déposer dans les petits hôpitaux de fortune que l'on croisera à certains endroits. A priori, la faune devrait également constituer un danger permanent. Si vous voulez mon avis, il ne devrait pas être impossible de croiser un éléphant furieux qui aurait l'idée soudaine de charger notre petit squad de soldats désemparés, ou de tomber sur un vilain crocodile particulièrement friand de pantalons kaki.



Voilà le genre d'ambiance auquel il faudra s'attendre. Oui, ça risque d'être beau.



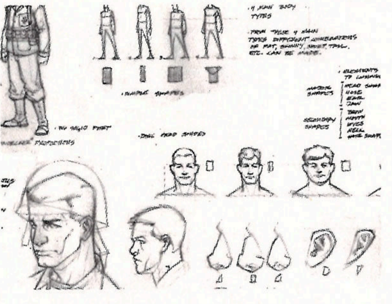
Hé les mecs ? Elle est bonne ?



Ces types sont fous. Ils sont allés sur les navires américains pour s'imprégner de « l'ambiance Pearl Harbor ». Heureusement qu'ils n'ont pas essayé de s'imprégner de « l'ambiance Kamikaze »...

Newton, mon ami

La physique jouera un rôle très important dans Pacific Assault. Le nouveau moteur rendra notamment possible la destruction de nombreux éléments du décor. Par exemple, on pourra disloquer les petits ponts de bois construits avec amour par nos amis les Japonais. Il suffira de balancer négligemment une grenade sur les fondations pour avoir le plaisir d'admirer les planches s'envoler dans tous les sens, tomber dans l'eau et se mettre à flotter pendant quelques instants avant de se laisser emporter par le courant. Au passage, je précise qu'il ne s'agira pas simplement d'une action gratuite visant à s'émerveiller devant les prouesses du moteur 3D ; détruire un pont pourra empêcher l'arrivée inopportune de renforts ennemis. Comme vous m'avez l'air très attentif, vous aurez bien mérité un autre exemple : lorsqu'on détruira un véhicule, chaque sous-partie de sa structure se déboîtera indépendamment. La carlingue d'un avion détruit en vol retombera lourdement sur le sol tandis que les différents débris d'un char d'assaut devraient constituer autant d'éléments à éviter lors d'une explosion. Dans le même genre, les animations des personnages seront toutes en ragdoll. Comprenez par là qu'il sera très amusant d'observer les ennemis valdinguer de manière réaliste au contact d'une mine coquine ou d'un obus farceur. Mais ça n'est pas tout. Oh que non. La fatigue et la vieillesse seront également prises en compte par le soft. Nos coéquipiers ne se gêneront pas pour montrer des signes de faiblesse. Un des types de chez EA Games m'a fait une petite démonstration avec un soldat à la bedaine rebondie (je ne veux pas entendre de blague idiote sur Bishop). Le développeur prenait un plaisir malsain à le faire courir pendant un bon moment, sans répit. Il a simulé le processus sur plusieurs jours, et le résultat était véritablement convaincant. Le pauvre soldat avait perdu plusieurs kilos, ses joues



Gruth ! Qu'est-ce que tu m'as fait là, elle est où la loutre ?



s'étaient creusées à cause du manque de nourriture et j'ai même pu distinguer les cernes sur son visage cadavérique. Le programmeur m'a assuré que les aptitudes au combat en seraient logiquement affectées. Quand j'ai voulu en savoir plus, le type d'EA s'est bouché les oreilles en chantonnant à tue-tête, mais quelque chose me dit qu'il faudra arriver à gérer sa fatigue et celle de ses coéquipiers lors des folles randonnées dans la moiteur de la forêt vierge.

Les armes ont été modélisées avec le plus grand soin. Atomic est resté dans leur dos pendant toute la durée du développement.



Wings of Fury, vous connaissez ?

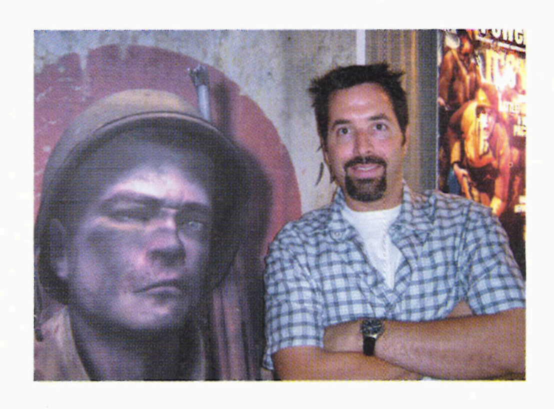
En dehors de toutes ces nouveautés croustillantes et de ces chamboulements techniques, le jeu n'oubliera pas d'intégrer de nombreuses phases d'action spectaculaires. Je ne m'attarderai pas sur la séquence de Pearl Harbor, qui promet d'être relativement époustouflante (on murmure de-ci de-là qu'il s'agirait de la nouvelle scène d'action de référence dans un jeu vidéo, comme l'avait été celle du débarquement dans le premier MoH : AA). En effet, d'autres surprises tout aussi saisissantes devraient venir épater nos moniteurs. Je pense notamment aux gigantesques batailles qui se dérouleront au-dessus de nos têtes entre plusieurs dizaines d'avions (la vidéo disponible sur le Net n'est qu'un tout petit aperçu, croyez-moi). Il faudra repousser les assauts à coups de canons de DCA tout en évitant les avions japonais qui n'hésiteront pas à piquer sur les positions américaines dans un déluge de feu et de plomb. Les impacts au sol soulèveront des nuages de fumée, les soldats tenteront de se protéger en cherchant désespérément un endroit pour se mettre à couvert, le tout dans une ambiance de guerre incroyable, où les cris de panique se mélangeront au crépitement des mitraillettes. Bref, c'est du grand Medal of Honor en perspective. Théoriquement, le jeu est prévu pour le courant de l'année 2004. Mais après avoir cuisiné les développeurs pendant un petit moment, j'ai réussi à leur faire avouer qu'ils espéraient créer la surprise générale en sortant Bataille du Pacifique en début d'année. En voilà une bonne nouvelle. Tiens ben du coup, pour l'effet de surprise, c'est raté.



Maman ! J'ai vu un crocrodile !



Interview de Matt Powers, chef de projet



Joystick : Pourquoi avoir choisi de développer un tout nouveau moteur ?

Matt Powers : Les moteurs déjà disponibles sont intéressants, mais nous avons tenu à développer le nôtre pour avoir une totale liberté de création. Cela nous permet d'obtenir une vision globale du développement et il est ainsi beaucoup plus facile de concevoir directement ce dont nous avons besoin en fonction de nos objectifs, puisque nous développons simultanément le moteur et l'histoire de MOH : PA.

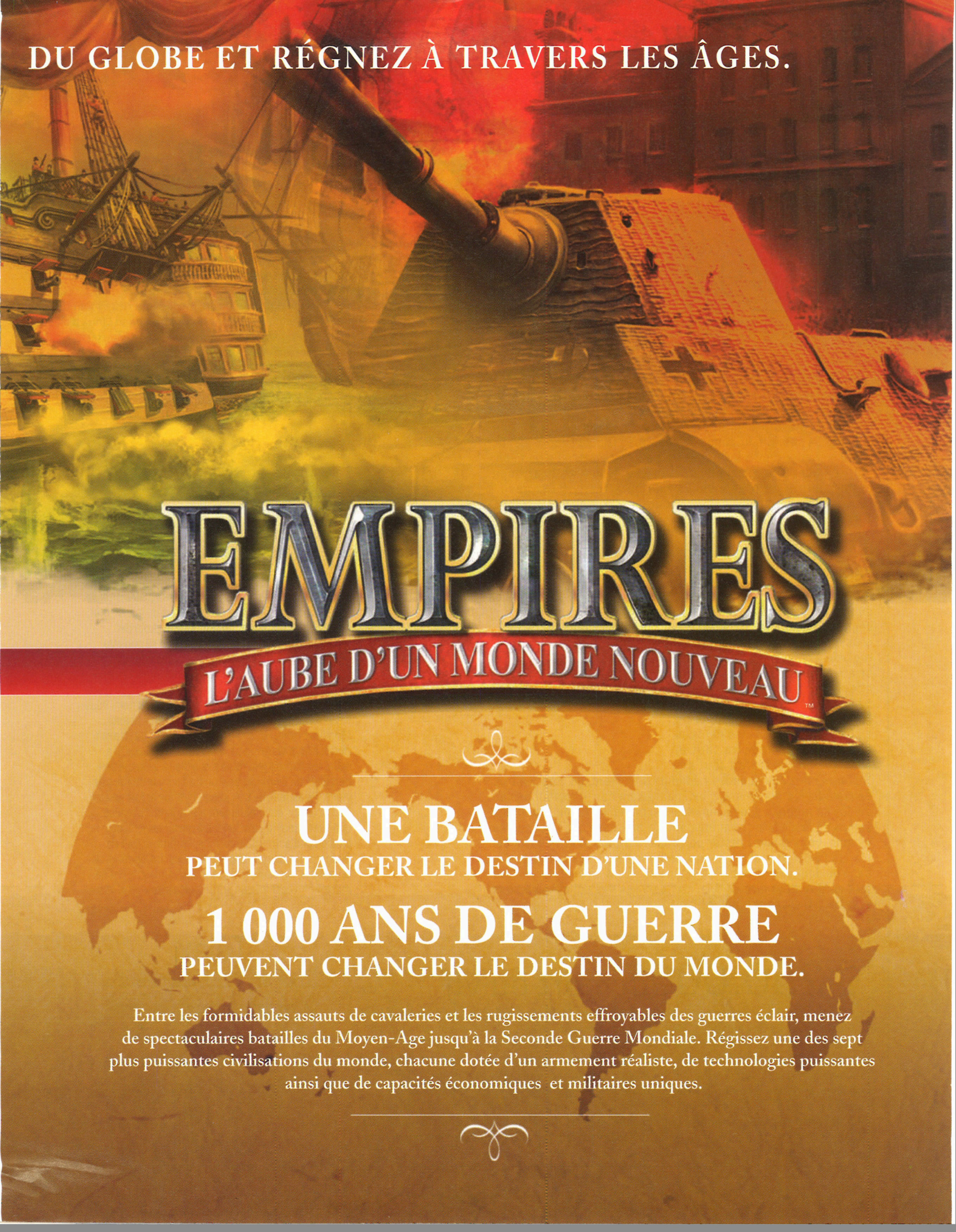
Subissez-vous une quelconque pression de la part d'Electronic Arts pendant le développement ?

Non, la direction nous fait confiance. Évidemment, nous devons respecter certaines règles qui nous sont imposées, comme le fait de ne pas afficher de sang lorsque les soldats sont touchés ou quand ils sont projetés par une explosion. Mais globalement, nous sommes libres de choisir les éléments que nous voulons intégrer au jeu.

Comment avez-vous procédé, lors de la production, pour réunir toutes les informations nécessaires au développement ?

Nous avons simplement décidé de nous rendre sur place, dans les atolls du Pacifique. Là, nous avons visité les lieux pour nous imprégner de l'ambiance et du climat tout en prenant une multitude de photos. Pour les armes, nous avons eu la chance de pouvoir les essayer nous-mêmes, histoire d'observer leur fonctionnement. Nous avons même enregistré des centaines de sons. Ainsi, vous pourrez être sûr de leur authenticité !


L'Internet sans fil par NEC
N223i. L'ultra
compact NEC.
Il est carrément attachant le téléphone i-mode™ N223i de NEC. Son design compact vous permet d'avoir Internet dans la poche. Grâce à lui, vous pouvez envoyer et recevoir des e-mails avec des photos ou des musiques en pièces jointes.
Une fois entre les mains, vous ne pourrez plus vous en détacher... www.nec.fr
Empowered by Innovation*
NEC
i mode par Bouygues Telecom
*Porté par l'innovation
i-mode™ et le logo i-mode™ sont des marques déposées ou enregistrées par NTT DoCoMo Inc au Japon et dans d'autres pays.


DU GLOBE ET RÉGNEZ À TRAVERS LES ÂGES.
EMPIRES
L'AUBE D'UN MONDE NOUVEAU ™
UNE BATAILLE
PEUT CHANGER LE DESTIN D'UNE NATION.
1 000 ANS DE GUERRE
PEUVENT CHANGER LE DESTIN DU MONDE.
Entre les formidables assauts de cavaleries et les rugissements effroyables des guerres éclair, menez de spectaculaires batailles du Moyen-Age jusqu'à la Seconde Guerre Mondiale. Régissez une des sept plus puissantes civilisations du monde, chacune dotée d'un armement réaliste, de technologies puissantes ainsi que de capacités économiques et militaires uniques.





Attention, magique !

La distribution Linux Mandrake 9.2 a fait un joli tour de magie à certains candidats sensibles aux charmes de la ligne de commande. Au lieu de se retrouver avec un PC tout fier plein de pingouins, ils ont eu un PC tout con sans lecteur de CD. La faute à qui ? À leur lecteur justement, coréen de préférence. Certains modèles de chez LG ont en effet une conception plutôt laxiste de la norme ATAPI. LG réutilise une commande nommée Flush_Cache pour mettre ses lecteurs de CD-Rom en mode d'attente d'upload de microcode tout neuf. Manque de bol, cette même commande est employée dans le boot du noyau Linux de la Mandrake 9.2. Depuis, un nouveau kernel sans ce bout de code bien fourbe est disponible. Les victimes n'ont pas d'autre choix que d'appeler LG au secours pour sauver leur stupide mange-galette. Changer de marque en représailles est aussi du domaine du possible. Plus d'info là : http://www.mandrakelinux.com/en/lgerrata.php3.

DITO

Alors là, ce mois-ci, une première mondiale qui déchire tout. Une rubrique Beta-Versions qui, tenez-vous bien mesdames et messieurs, atteint le nombre astronomique de... une page. Oui oui, une. Je préfère prévenir, ça évitera les mails genre « je ne comprends pas, la fabrication de votre magazine a encore picolé, il doit manquer toutes les pages de Beta-Versions. » Eh bah non. Vous en avez une. C'est elle, la rubrique. Notez, ça m'arrange cette pénurie de previews, vu que côté tests, c'est gavé : 29 jeux décortiqués, 64 pages, 7 journalistes morts au combat. Tiens, on dirait le mois de décembre, Noël, tout ça... L'équipe vient de comprendre la vraie signification de l'expression « boucler dans la douleur ». Avant, ils pensaient que c'était quand on dormait peu la dernière semaine. Les gros naïfs. Maintenant, ils savent que c'est quand on ne dort pas (nuance) et qu'on regarde ses mains qui pèlent avec une douleur qui crie « ah ah, toi aussi t'as enfin chopé le syndrome du tunnel carpien, sale esclave ! ». Finalement, tout le monde s'apitoie sur le sort des pauvres gars dans les mines de soufre, mais c'est très surfait tout ça. Testeurs chez Joy quand les éditeurs s'excitent, ça c'est un truc de malade. Normalement, c'est maintenant que le lecteur assidu de Joy se rappelle que j'ai en stock un pamphlet haineux pour les sapins de Noël. Mais honnêtement, ça intéresse qui ? Oui bon ça va hein, vous pouvez rester poli aussi. Parlons plutôt de iTunes. J'ai un Faskil pas loin, les yeux embués de larmes parce que la base de données de son iPod est morte. Alors un conseil : malgré tout ce que peut dire C_Wiz, méfiez-vous des softs Apple sous Windows. C'est contre-nature.

Caféine





N-Gage la boîte à gags

Quand un constructeur se fait pirater sa plateforme de jeu, il pousse généralement un petit cri de joie discret, parce qu'au-delà d'une certaine forme idiote de reconnaissance, cela indique aussi que sa console risque de voir soudainement ses ventes augmenter. Que voulez-vous, quand on peut télécharger les jeux gratos sur le Net, ça valorise tout de suite l'achat d'une machine. Pas la peine de faire les innocents hein, vous savez très bien de quoi je parle. Alors vous pensez, Monsieur Nokia, quand il a appris qu'un piratin avait réussi à faire sauter la protection de la N-Gage, il a sabré le champagne, roulé des pelles à sa secrétaire, persuadé qu'il pouvait tirer un trait sur les chiffres de vente désastreux de son joujou hybride et fort peu joli. Son sourire s'est rapidement figé quand il a réalisé que la manœuvre visait en fait à porter les jeux du bidule sur d'autres plateformes, comme le SX1 de Siemens. Il a depuis disparu dans les profondeurs de la Laponie, laissant un mot sur son bureau de chêne massif : « C'est ici que je me suis raté. »



250.000$, mort ou vif

Après la grosse claque collée par l'apparition des virus MSBlast et Sobig, il faut croire que l'ego de Microsoft a pris un coup dans l'aile. Steve Ballmer a fait irruption dans la salle de réunion des « chefs chefs » de la boîte, a tapé un grand coup sur la table, en vociférant des « I want them dead » (traduisible par « Ho les méchants, je veux que cela cesse »). Puis il est reparti en moonwalkant sur le dernier Gloria Estefan, non sans laisser une petite manne de 250 000 dollars pour réussir à coincer les vilains piratins qui ont produit ces virus. Appuyée sans surprise par le FBI, la démarche mise donc sur le sens civique en remettant au goût du jour la délation contre espèces sonnantes et trébuchantes. Les mauvaises langues diront qu'une telle somme d'argent aurait pu être investie dans la prévention de failles, mais on n'est pas comme ça nous. Non non.

Télex

Doom III est à nouveau retardé, à une date perdue quelque part entre avril 2004 et mars 2005. Les paris sont ouverts : sortira-t-il avant Duke Nukem Forever ? Quoi Half-Life 2 ? Bah, il est déjà sorti, non ?

banquier mort de rire

En général les hold-up sont des événements sérieux et tendus, limite crispés. Autant dire qu'on ne s'y amuse pas beaucoup. C'est sans doute pour décontracter un peu l'ambiance qu'un truand américain a eu la bonne idée de se déguiser en clown pour braquer une banque de Virginie : profitant d'Halloween, le comique s'est pointé avec le maquillage chargé qui va bien, la grosse perruque et le costume multicolore, pour réclamer la caisse, sans même brandir une arme. Étrangement, ça n'a pas eu l'air de faire rire la police du coin, surtout qu'ils n'ont jusqu'ici pas retrouvé sa trace. Alors soyez sympa : si vous étiez dans le coin pendant Halloween et que vous avez repéré des individus affublés de déguisements étranges, manifestez-vous, ça devrait grave les aider…



MERCI BILLOU

merci billou merci billou

Le Windows XP Game Advisor est un nouveau service gratuit lancé par Microsoft, qui vous conseille sur les jeux à même de satisfaire vos attentes, y compris ceux d'autres éditeurs.
Ils sont vraiment trop sympas chez MS. Bon, en fait c'est juste un gros catalogue thématique et un petit outil sympa qui testera si le jeu choisi pourra tourner sans heurts sur votre bécane.
C'est dispo ici :
http://www.microsoft.com/windowsxp/gam

merci billou merci



Warcraft III pour les riches

Blizzard vient de mettre à disposition des joueurs des outils pour développer et intégrer ses propres modèles dans Warcraft III. Les plug-in sont destinés au logiciel 3D Studio, et permettront donc à tout un chacun d'ajouter dans le jeu des créatures personnalisées. Ça pèse à peine 10 Mo, et c'est téléchargeable directement sur le site de l'éditeur. N'empêche, ça suscite en moi une interrogation cynique : à votre avis, combien de joueurs de WIII disposent d'une licence valide pour 3DS ? Si l'on veut rester honnête, ça fait cher la customisation.

Publicité mensongère

C'est un des plus jolis paradoxes du Web à l'heure actuelle : les fournisseurs d'accès Internet basent une bonne partie de leurs campagnes de pub sur le haut débit en alléchant les clients potentiels avec les bienfaits du téléchargement rapide de DivX et autres MP3. Forcément, l'augmentation du trafic sur leurs lignes ne les amuse pas tant que ça. La bande passante, c'est pas vraiment donné. Pour leur venir en aide, la très serviable société P-Cube propose désormais une solution de contrôle qui semble faire ses preuves. Baptisée Engage (rien à voir avec les boomerangs de Nokia), la technologie permet de surveiller les transferts et d'identifier ceux qui émanent de clients P2P (emule plus, Bittorent, DC++, etc.) pour les brider en fourbe. De son côté, la RIAA continue de faire des procès à des gamines et de pratiquer l'intimidation. Méthode ninja ou gestapo, à votre avis, qui a le plus de chances de parvenir à ses fins ?

On parie combien qu'ils vont essayer ?

Leader incontestable du marché des baladeurs MP3, l'iPod est en passe d'asseoir un peu plus sa position. Apple a bien compris que l'engouement des bidouilleurs était une force à ne pas négliger pour ouvrir son bébé à d'autres horizons. Dans le même esprit que ce que proposent les éditeurs de jeux offrant les outils pour « modder » leurs titres, la firme à la pomme sort un kit de développement qui permettra aux plus aguerris de réaliser leurs propres applications.

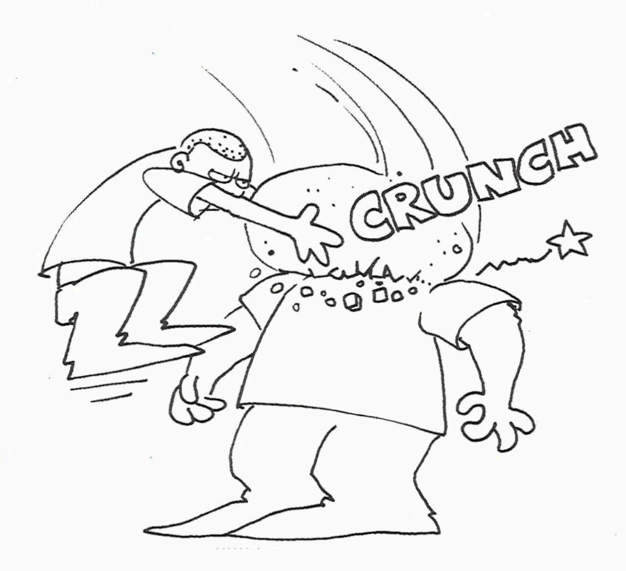




La société Belkin étoffe déjà son catalogue de nombreux accessoires qui faisaient jusqu'ici cruellement défaut : un « Voice Recorder », qui transforme l'iPod en dictaphone, un « Battery Pack » pour prolonger l'autonomie du joujou d'une vingtaine d'heures, ainsi qu'un lecteur de Memory Card, pour transférer aisément photos et autres documents sur le disque dur de la bête. Comme d'hab, un geek un peu dérangé va probablement tenter de faire tourner Linux dessus, avant de prendre conscience de la vacuité de sa démarche et se pendre avec le câble Firewire de l'appareil (ndlr : ipodlinux.sourceforge.net. Ah t'as l'air malin maintenant Fask' hein…).

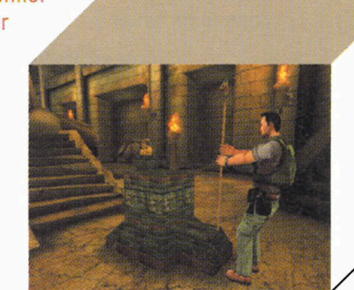
Télex

Pirates !, la suite très attendue du hit de Sid Meier, vient d'être repoussé par Atari à fin 2004. Soit 17 ans après le premier opus. Ça me file un coup de vieux, tiens.



J'en veux pas sous mon sapin

Dans la série « scénario original », prenez une pincée de monde post-apocalyptique, une dose de virus informatique super balèze que même MsBlast rougirait de honte, et un aventurier solitaire qui va se voir confier l'ardue tâche de nettoyer ce merdier. C'est la trame de Cypher – Code Secret : Babylone, que nous préparent les petits gars de Dreamcatcher pour Noël. Pour tout vous avouer, on nous annonçait ça comme un Tomb Raider au masculin. On aurait dû se méfier. D'un gameplay et d'une prise en main archaïques (« je pousse là, oooh, ça ouvre une porte deux niveaux plus bas »), programmé par des loutres aux yeux bandés (« regarde, c'est magique, je m'enfonce dans le mur »), ça respire effectivement la réalisation Tomb Raideuresque. C'est dire… Aller les gars, bientôt le test. On formate et on recommence ok ?



Grand mage USB fait tout

USB c'est magie voodoo qui sait tout faire. Tous tes problèmes ils disparaissent avec USB. Argent, bonheur, femmes, ça marche. Tu veux utiliser téléphone portable avec infrarouge sur PC ? C'est possible ! Voilà petite clé magique USB équipée infrarouge pour toi. Six grammes de bonheur pour utiliser l'IrDA 1.1 et faire communiquer tes gadgets IR. Jusqu'à un mètre, ta copine elle revient à quatre pattes entre 9,6 kbps et 4 Mbps. Ça vient du Japon, bientôt chez toi, environs 40 euros, pas cher.

Popov met le feu chez les mercenaires



Des nouvelles de Jagged Alliance 2, excellent jeu strategico/tactico/RPG déjà sorti il y a un paquet d'années, et qui gigote encore. Il faut dire que si ses graphismes sont maintenant pitoyables, sa profondeur et son intérêt restent encore inégalés, malgré la sortie récente d'UFO Aftermath ou de Silent Storm dans le même créneau. Alors que les mods pour JA2 continuent de fleurir, et qu'on espère voir arriver un JA3 un jour, l'add-on Wildfire est annoncé pour le début de l'année prochaine. Développée par un des fans russes les plus actifs (et les Russes, qui ont du goût, sont de grands fans de JA2), cette extension devrait remettre à jour en profondeur les cartes, les armes, les quêtes et l'I.A., ainsi que les sons et graphismes dans la mesure du possible. Annoncé à 20 $ en bundle avec le jeu original, ce pourrait bien être l'occasion de redécouvrir un grand classique.



Quelques grammes de bon sens dans un monde de brutes

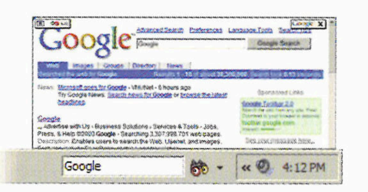
Aux États-Unis, le Bureau des copyrights va assouplir le DMCA, cette loi qui interdit strictement le cassage de toute protection à l'accès à des données copyrightées. Il ne sera plus interdit à neutraliser les verrous informatiques qui rendent inutilisables certains programmes anciens conçus pour du matériel obsolète. Il deviendra possible de savoir, sans se mettre hors la loi, ce que les logiciels de filtrage censurent exactement. Les opposants au DMCA continuent à faire pression sur les autorités pour faire reconnaître les droits des consommateurs, en particulier pour rendre légal le contournement du zonage des DVD, l'esquive de la publicité, ou les bidouilles très simples qui permettent de lire un CD protégé sur un PC. Pour mémoire, chacun de ces terribles crimes peut actuellement vous valoir jusqu'à cinq ans de prison (cumulables), et 500 000 $ d'amende.

Parle à ma main

Des mecs qui marchent dans la rue, en donnant l'impression de s'adresser à une petite voix intérieure, c'est ce qu'on a appelé l'effet « kit mains libres ». Un nouveau pas dans le ridicule pourrait bientôt être franchi, grâce à une technologie développée par les ingénieurs japonais de NTT DoCoMo. Grâce à un bracelet se servant de la structure osseuse du sujet pour transmettre le son, il sera bientôt possible de tenir une conversation téléphonique en parlant à sa main. Pour décrocher, une simple pression du pouce sur l'index suffit. Je vous vois venir, mais n'y pensez même pas : il n'y a pas de mode « vibreur » prévu.

Télex

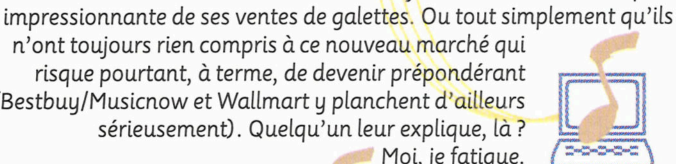
Après le succès de la Google Toolbar, le numéro 1 des moteurs de recherche lance la Google Deskbar qui vient se loger directement dans la barre des tâches de votre Windows, sans passer par IE. Ça se chope là : http://toolbar.google.com/deskbar/index.html





Turok Regression

On a failli tester Turok Evolution d'Acclaim. D'abord sur une page, puis sur une demie. Et plus on y jouait, plus on se disait qu'on préférait les arbres et qu'il fallait sauver nos forêts. Les graphismes sont misérables et n'ont pas évolué depuis Dinosaur Hunter qui date de 97, c'est dire. Les animations sont hasardeuses et les bruitages risibles. Tenez, la seule chose qui rehausse l'ensemble, c'est cette merveilleuse sensation d'ennui qu'on a en y jouant. Ah non mince, c'est même pas une qualité ça. L'ergonomie a été oubliée dans le métro et le menu de configuration des touches donne l'impression de venir de l'époque du Commodore 64, en pire. Vous voulez les notes quand même ? Graphisme 2, Technique 2, Intérêt 1. On cherchait un vrai ratage pour le top daube, Acclaim l'a fait. Merci les gars, vous pouvez recommencer à créer des jeux maintenant.



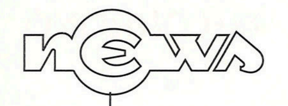
Toute la musique que j'aime (ou presque)

On aurait pu croire que le retour de Napster, désormais vendeur de musique online sous l'égide de Roxio, collerait des cheveux blancs à Steve Jobs et son iTunes Music Store. Manifestement, il n'en est rien. Pour sa première semaine d'activité, Napster totalise un score de 300 000 singles téléchargés, contre 1,5 million pour le service d'Apple. O.K., tout ça c'est très bien, mais malgré une offre conséquente, les deux services souffrent du même défaut : ils permettent rarement de télécharger des albums complets, mais plutôt des « samplers » contenant quelques morceaux judicieusement choisis (comprenez : pas les plus top). On sent que la RIAA a encore du mal à lâcher du lest et craint toujours une chute encore plus impressionnante de ses ventes de galettes. Ou tout simplement qu'ils n'ont toujours rien compris à ce nouveau marché qui risque pourtant, à terme, de devenir prépondérant (Bestbuy/Musicnow et Wallmart y planchent d'ailleurs sérieusement). Quelqu'un leur explique, là ? Moi, je fatigue.

Télex

La norme Bluetooth 1.2 vient d'être ratifiée. Au menu des nouveautés, un système qui permet de réduire les interférences avec les réseaux Wi-Fi partageant la même fréquence, et une nouvelle technologie qui rehausse la qualité vocale utilisant ce mode de transmission. Délire.





Bonnes vibrations



Le Jewel's Matrix Vibe est un de ces accessoires PC qui suscite une crainte mêlée d'incrédulité lorsqu'on en saisit l'utilité. Tiens, d'ailleurs, pour le coup, j'éprouve moi aussi beaucoup de difficultés à vous expliquer à quoi il sert, sans faire usage de termes graveleux qui pourraient fâcher mon rédac' chef. Pour faire simple, disons que la « chose » se branche sur le port USB de votre machine et vous permet d'expérimenter de nouvelles formes de plaisirs cybernétiques par le biais de vibrations, modulables via une télécommande. Je ne vous donne pas l'adresse du site, nul doute qu'on retrouvera bientôt cet objet dans les pages du catalogue de La Redoute, juste à côté de ces étranges « masseurs de visage » à forme allongée.

Télex

Le prochain épisode de la saga GTA pourrait voir le jour fin 2004. L'annonce a été faite lors du « 20th Annual Technology Conference », par la vice-présidente de Take 2. Aucune info concrète n'est venue compléter cette déclaration, on ne sait pas donc pas s'il y aura plus de violence ou plus de putes.

Jamais 2 sans croix

Tous les réalisateurs vous le diront : tourner une biographie n'est jamais une mince affaire, surtout quand le sujet du film manifeste son désaccord avec la production. Jim Caviezel, acteur de son état, vient d'en faire les frais sur le tournage de « La passion du Christ », long métrage que dirige Mel Gibson, et dans lequel il incarne le fameux Jésus, célèbre crucifié multiplicateur de pains. Frappé par la foudre pour la seconde fois alors qu'il exprimait son art devant les caméras, le pauvre n'a pas eu l'air de prendre la menace trop au sérieux. Pourtant, là-haut, il y en a un qui ne semble clairement pas d'accord avec le casting. Et qu'ils ne viennent pas dire qu'on ne les a pas prévenus…

Sim Bombasses

C'est Ubi Soft qui vient de décrocher pour le marché européen la distribution d'une des licences les plus intrigantes de ces dernières années. Développé par Arush Entertainment, mélangeant stratégie, role playing et simulation économique, Playboy The Mansion va vous permettre de vivre l'un des fantasmes masculins les plus courus : incarner Hugh Heffner, patron du célèbre magazine qu'on lit d'une main, et heureux propriétaire d'un manoir qu'on troquerait bien volontiers contre son 20 m² à 600 euros. Peu d'infos ont pour le moment filtré sur le gameplay, mais on sait déjà que le jeu permettra de bâtir son propre lieu de débauche, d'y organiser de succulentes « parties » et d'y réaliser son propre magazine en tentant d'aguicher le lectorat. Dis, Caf, elles arrivent quand les bunnies chez Joy ?



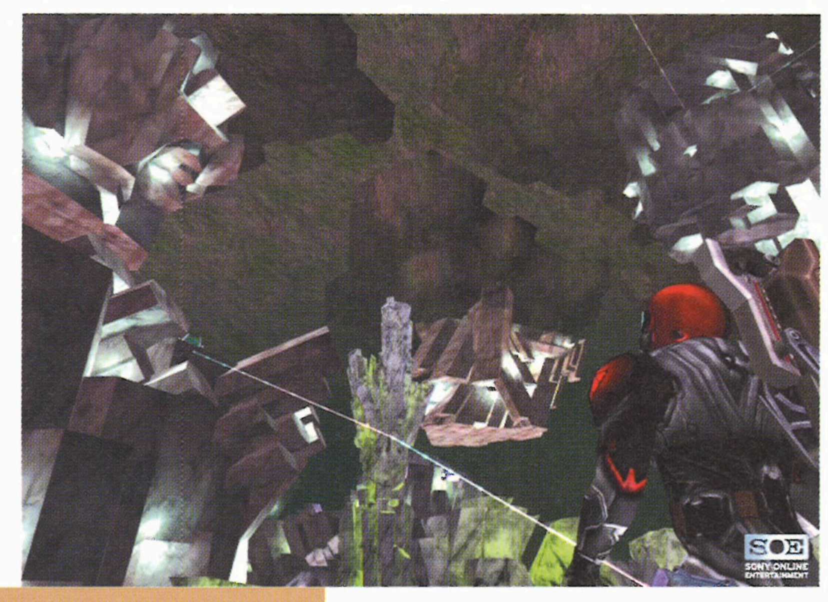
Télex

Les modeurs fous seront ravis d'apprendre que Relic vient de mettre à leur disposition les outils nécessaires pour customiser leur dernier RTS spatial, Homeworld 2. Tout est là, à vous de jouer : http://www.relic.com/rdn/

Norton Anti-client

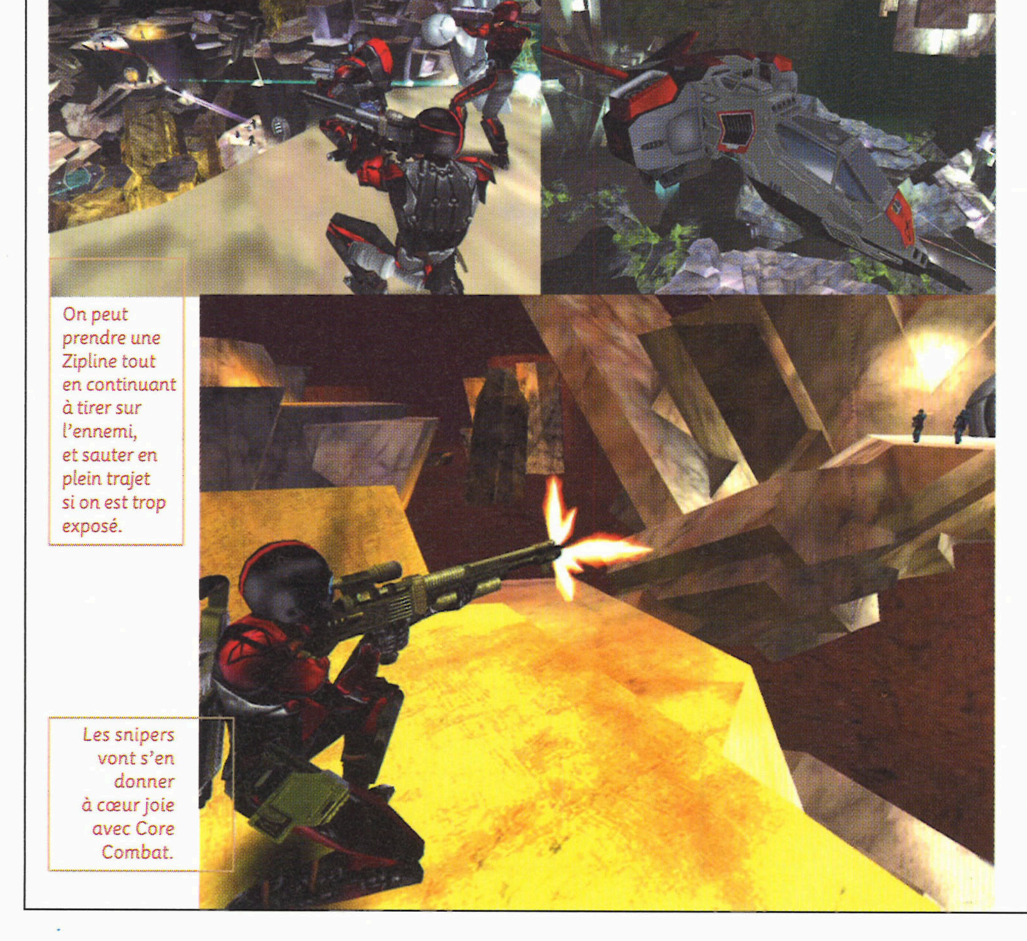
Toujours plein de bonnes idées, Symantec a décidé d'utiliser une clef d'activation à la Windows XP pour les dernières versions anglaises et américaines de Norton Antivirus, Norton Antispam, Norton Antiterroriste et Norton Antichien, le célèbre logiciel d'élimination de la vermine canine. Du coup, les pirates se retrouvent bien attrapés, mais finalement ce sont les clients qui tirent une drôle de tête : à la suite d'un petit bug un peu gênant qui touche un peu plus d'un million de veinards, à chaque démarrage la machine leur signale qu'ils doivent faire réenregistrer leur produit pour pouvoir s'en servir. Et les pauvres n'ont même pas le droit de cracker la protection, sinon c'est cinq ans de taule (cf. news DMCA). Quand même un peu embêté, Symantec a finement conseillé à ses utilisateurs d'éviter d'éteindre leurs PC. Merci les gars, on sait pas ce qu'on deviendrait sans vous.

Le lead designer de PlanetSide (Dave Georgeson), chez SOE, est un type super enthousiaste. Il avait l'air sincèrement heureux de parler de son jeu, et à raison, puisque Core Combat semble bien parti pour boucher un gros trou de gameplay dans PlanetSide : le combat urbain. Par urbain j'entends surtout un design qui vous oblige à regarder en haut et en bas pour repérer les chemins d'accès, les snipers fourbes ou bien les squads embusquées. L'équipe de SOE a choisi pour cela un vaste complexe de caves, avec des trous pleins de lave, des creux marécageux, des surfaces glacées et glissantes, des surplombs stratégiques ou encore des stalactites ou -mites spécialement étudiées pour se crasher dessus. Afin de se déplacer là-dedans, on utilise des téléporteurs, mais surtout des Ziplines (Zeppelin, jeux de mots, ahah). Ce sont des lignes d'énergies lumineuses qui font office d'ascenseurs à deux sens entre les promontoires. Les caves seront



>Genre : FPS massivement multijoueur
>Éditeur : Ubi soft entertainment
>Développeur : Sony Online Entertainment États-Unis
>Sortie prévue : Janvier 2004

PLANETSIDE : CORE COMBAT



On peut prendre une Zipline tout en continuant à tirer sur l'ennemi, et sauter en plein trajet si on est trop exposé.

Les snipers vont s'en donner à cœur joie avec Core Combat.

aussi truffées de bâtiments, incrustés dans les parois ou dans des piliers rocheux et il y aura de nombreuses tourelles de technologie Ancienne pour épicer l'action. C'est certain, jamais le cœur de la planète n'aura été aussi chaud.

Pourquoi on y va, chef ?

Ah évidemment, on ne se fait pas buter pour le tourisme ou pour collectionner des quartz. Il y a quelque chose à récupérer : de puissants modules. Leurs positions sont connues de tous et il va falloir les ramener dans vos bases, à la manière d'un mod capture de drapeau. Ça laisse présager de bonne stratégie de squad pour l'aller et le retour, car l'ennemi pourra toujours ramasser un module sur votre corps refroidi, et même jusque chez vous. Ensuite, il faudra l'activer pour gagner des bonus non négligeables en défense, vitesse, équipement, soins, etc. Pendant ce temps, les cavernes permuteront pour que les joueurs ne s'habituent pas trop vite à la géographie de chacune. Toutes les sept heures, on rejoindra la nouvelle cave (vous pourrez rester dans la précédente, si vous aimez la solitude). Sans Core Combat, les joueurs profiteront quand même des modules, même pour les voler et les déplacer. Mais ils ne pourront simplement pas entrer dans le complexe souterrain ni utiliser les armes des Anciens : le fusil Maelstrom, le flingue Spiker et le Radiator (regard atterré entre les journalistes français), une arme à dégâts de zone durable, qui picotera les cibles quels que soient leurs armures et leurs véhicules. Même s'ils sont dans le Flail, la toute nouvelle force d'artillerie lourde à grande distance, qui fera le bonheur des soldats trop sensibles à la vue de corps explosés. Notons enfin le Switchblade, véhicule léger et maniable parfait pour les caves, et le Router qui peut se déployer en téléporteur. Espérons donc que ces joujoux renouvelleront efficacement l'intérêt pour PlanetSide. Vu la bave aux coins des lèvres de Caf', il y a des chances pour que ça soit le cas.

FUMBLE



Baywatch, version belge

En Belgique, on a le sens des priorités. Leo Van Aert, ancien ambulancier de 54 ans, en est la preuve vivante. Alors qu'il faisait la teuf chez lui, quelque part près du port d'Anvers, il n'a pas hésité à planter ses convives pour porter secours à une carpe qui se mourrait dans une mare proche. Visiblement victime d'une attaque cardiaque, le pauvre animal se débattait en surface. N'écoutant que son courage (et probablement aidé en cela par une quantité d'alcool dans le sang qui doit pulvériser le record personnel d'Atomic), il s'est mis à lui prodiguer quelques massages cardiaques. N'obtenant guère de succès, il n'a alors pas hésité à tenter de ranimer la pauvre bête à grand renfort de bouche à bouche. Et le miracle s'est produit : la carpe est revenue à la vie. Leo, quant à lui, a pu retourner tout guilleret s'attabler avec ses potes, pour terminer son saumon grillé.



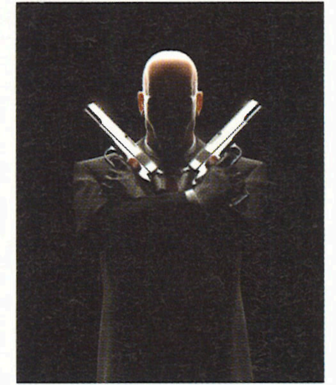
C'est pas beau de mentir

La nouvelle pub Apple, vantant les mérites de sa nouvelle gamme de G5, vient d'être interdite sur les télévisions britanniques. Le slogan « l'ordinateur le plus rapide et le plus puissant du monde » n'a manifestement pas convaincu l'ITC (Independent Television Commission, le CSA d'outre-Manche) qui a jugé l'annonce « trompeuse » et en a suspendu la diffusion. Les troupes de Steve Jobs vont donc devoir rapidement booster leurs machines s'ils veulent retrouver leur place dans les pauses publicitaires. Ou alors, arrêter de raconter n'importe quoi, ce sera plus simple.

Ça peut pas être pire que le premier

Linéaire, lassant, répétitif, c'est en ces termes qu'avait été jugé Bloodrayne, premier volet des aventures de cette proche cousine de Blade. Vous comprendrez donc qu'on est moyennement excités à l'idée d'une suite, annoncée pour 2004. Toujours coachée par l'équipe de Terminal Velocity, la bombasse mi-humaine, mi-vampire devra cette fois empêcher les forces du mal de mettre la main sur une drogue qui permettrait aux créatures de la nuit de résister aux rayons du soleil. On nous promet une nouvelle version du moteur, « plus mieux », plein de nouveaux boss, de nouvelles armes, de nouveaux environnements et de dents encore plus blanches, mais on ignore encore si les manquements de gameplay du premier opus auront incité les développeurs à se remettre en question. Aucun screenshot à grignoter pour le moment, mais on ne manquera pas d'en reparler dès qu'une preview pointera ses crocs.

Le silencieux sifflera 3 fois



Eidos vient d'officialiser la rumeur : l'Agent 47 reprendra bel et bien du service, courant 2004, dans une nouvelle aventure baptisée Hitman Contracts. L'intrigue démarrera dans les rues de Paris, où l'on retrouvera notre « silent assassin » préféré en bien fâcheuse posture, et salement amoché. Comme d'hab, lorsqu'un projet est encore en développement, l'éditeur ne se prive pas pour nous faire moult promesses, à grand renfort de « 'achement mieux ». On aura donc droit à plus de voies possibles pour compléter les missions proposées, plus d'armes, un nouveau moteur 3D qui poutre et une prise en main améliorée. Et c'est toujours IO interactive qui s'y colle. On n'en sait pas plus, mais nos loutres-ninjas sont déjà sur le coup.

Télex

Trinity, le FPS développé par le créateur de Return to Castle Wolfenstein, et qui devait être distribué par Activision, vient de passer à la trappe. Regardons la vérité en face : si l'éditeur a pris cette décision, on ne doit pas louper grand-chose…



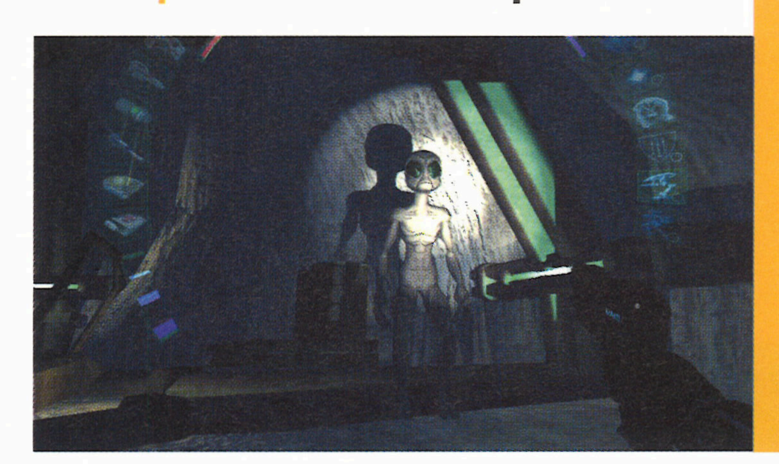
post-mortem

On le sait, les enterrements sont rarement un moment de franche poilade. Enfin, ça dépend aussi de qui on enterre, mais on va rester dans les généralités. Pour pallier ce manque cruel de bonne humeur qui caractérise les mises en bière, la société Life Touch propose un nouveau service baptisé « My Last Email ». Le principe ? Vous rédigez un mail que vous souhaitez qu'on transmette pour vous, à vos proches, une fois passé de vie à trépas. Nul doute que votre pote Léon sera ravi de lire « je me tape ta femme depuis dix ans » une fois qu'il sera bien incapable de vous coller des pains. Bon, ça coûte malgré tout plus de trois dollars par an, donc il faut jouer finement le timing de son dernier souffle si l'on veut éviter d'y perdre une fortune. Moi, je trouve juste dommage qu'il n'y ait pas une option « accusé de réception ». Ça aurait animé les repas après l'église.

La stupidité n'a pas de camps

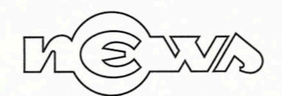
On se plaint beaucoup du spam, ces milliards de publicités pour soigner l'impuissance qui inondent nos adresses mail. Les concepteurs de filtres anti-spam trouvent que ce n'est pas juste, qu'il serait temps qu'on se plaigne d'eux aussi. La dernière proposition de Paul Graham devrait arranger tout ça : ce génie voudrait passer à une défense plus active, et contre-attaquer automatiquement les adresses Internet diffusées dans le spam à coup de matraquage DOS (technique plus généralement associée aux virus, et visant à bombarder les serveurs de requêtes jusqu'à ce qu'ils crèvent). L'idée étant que les coûts accrus en bande passante rendraient alors cette forme de pub totalement prohibitive. Super idée ! Sauf qu'il suffirait de diffuser massivement l'adresse d'un site qu'on n'aime pas pour le démolir (un site anti-spam par exemple), ou que le ciblage d'un spammer utilisant un hébergeur public signifierait l'effondrement d'un gros paquet de sites annexes innocents. Mais tant pis hein, c'est pour la bonne cause.





DE MOINS EN MOINS INVISIBLE INVISIBLE

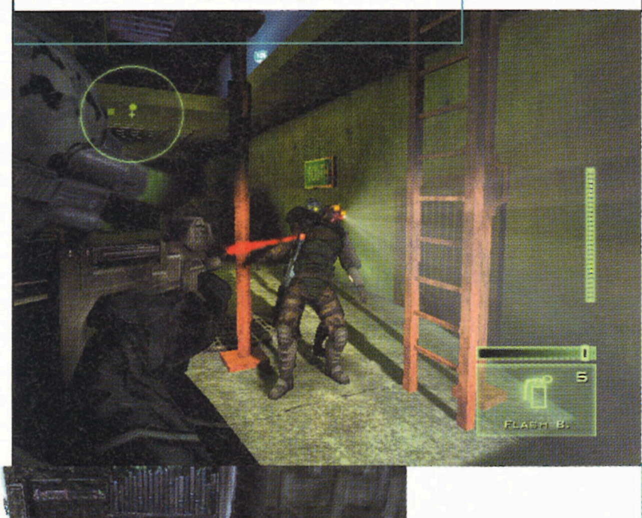
La date de sortie approche à grands pas, et Eidos commence à lâcher du lest (mais pas vraiment d'infos concrètes) sur la suite très attendue de Deus Ex. Les joueurs impatients peuvent donc se goinfrer de quelques mignons petits screenshots d'Invisible War. Mais rien de vraiment neuf en ce qui concerne le gameplay, ni même l'intrigue. On nous assure juste que la grande liberté d'action qui avait fait le succès du premier titre sera toujours au rendez-vous. Et comme pour semer un peu plus le trouble, Warren Spector, qui ne manque jamais une occasion de nous faire plaisir, confirme même qu'un Deus Ex 3 est déjà en chantier dans les studios d'Ion Storm. J'ai tout à coup l'impression de me retrouver avec plus de questions qu'en début de news… Trop fort ce Warren.



Généralement, un point rouge bien ajusté comme ça signifie un gros bobo dans pas longtemps.

Le mode Online promet de grands moments.





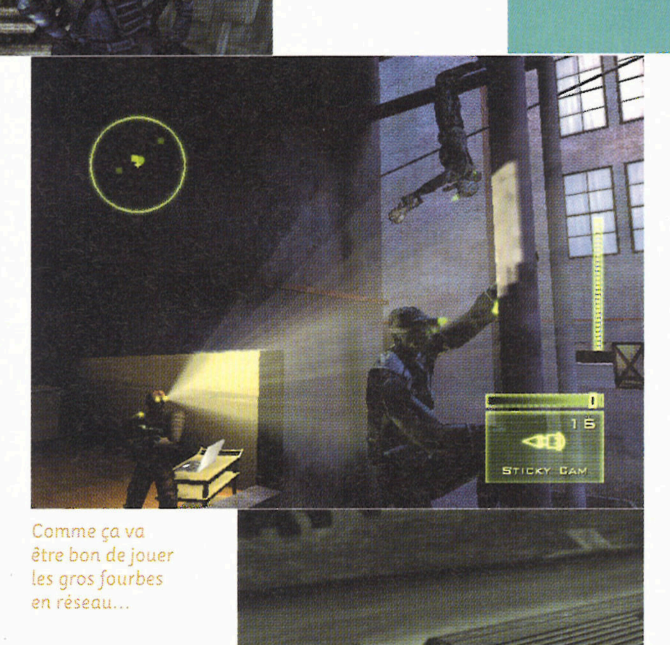


Non, je ne me moquerai pas du titre de cette suite de Splinter Cell. Pandora Tomorrow, c'est très joli, et m'sieur Petty, le scénariste qui l'a trouvé, est nettement plus balèze que moi. D'ailleurs, il a sûrement pondu un super scénario qui le justifie, avec des terroristes et des menaces virales pires qu'un Faskil enrhumé. Faut juste espérer que ça ne sera rien d'aussi bateau que le premier. En tout cas, cette suite du jeu d'Ubi Soft reste dans la veine infiltration pure et se veut aussi réaliste qu'on peut l'être lorsqu'on se base sur l'œuvre de Tom Clancy. On peut s'attendre à la même durée de vie que le premier volet, avec huit longues missions

>Genre : Infiltration
>Éditeur : Ubi soft entertainment
>Développeur : Ubi soft canada
>Sortie : 1er trimestre 2004

SPLINTER CELL :

internationales (Indonésie, France,...). On parle d'espaces clos, de jungle, d'environnement urbain, de trains. Un peu de tout quoi. Question héros, c'est évidemment Sam Fisher qui reprend du service. Il a appris de nouveaux mouvements et changé ses gadgets pour du meilleur matos. Il pourra grimper aux murs plus facilement grâce à ses grosses cuisses musclées, il tirera mieux avec la visée laser de son FN7 et s'enfuira en de plus grandes roulades vers les coins obscurs. Quant aux vilains de service, il sera généralement trop tard pour eux quand ils auront repéré le petit point rouge qui se balade sur leur poitrine.
On nous promet aussi que l'I.A. s'adaptera au joueur, les ennemis devenant de plus en plus coriaces si le style est trop bourrin. Face aux Rambo indiscrets, ils s'équiperont de gilets pare-balles et de casques, non mais ! De plus, le level design garantit beaucoup plus de liberté pour les joueurs souhaitant exprimer leurs talents de ninja moderne. C'est vrai que dans Splinter Cell, on ne pouvait que rarement effectuer un simple « grand-écart-mural-flinguage ». C'est pourquoi les niveaux comporteront plusieurs façons d'arriver au but : différents chemins, diverses stratégies.
On suppose donc que la linéarité subite dans



Comme ça va être bon de jouer les gros fourbes en réseau...

Le grand écart facial est de retour. Sam a définitivement des cuisses en acier.





Bouge pas Rico,
je vais finir ton rasage.



PANDORA TOMORROW

sera moins constatée ce coup-ci. Tout cela sera couplé à une très bonne ambiance et les graphismes présentés semblent vraiment magnifiques. La jungle au petit matin, par exemple, est remplie de végétation, de vie animale, de nappes de brume et de pièges sadiques. Il ne faudra pas oublier que le soleil se lèvera, éventuellement, chassant l'obscurité propice à votre mission. Sympa, on espère de nombreuses idées dans la même veine. Les développeurs annoncent aussi un gros travail sur la musique et les cinématiques. Parfait. Tomorrow sera donc truffé de petites et moyennes améliorations qui feront de cette suite une sorte de Splinter Cell 1.5, peaufiné et fini aux petits oignons. Du bon certes, mais rien de stupéfiant, si ce n'est pour le multijoueur. Oui, j'ai bien dit multijoueur. Et je rajoute : woah.

On va dire 2.0 alors

Quand on innove dans quoi que ce soit, on prend des risques. Avec SCPT, Ubi Soft n'hésite pas à s'attaquer à un gros morceau de gameplay tactique. Un vrai casse-tête, et d'après ce que j'ai vu, le coût en aspirine doit chiffrer haut pour les développeurs. Oui, c'est de l'infiltration en réseau ou en Lan contre des joueurs humains. Oui, ça a l'air de tuer. Dans l'ambiance intime de petites cartes, quatre joueurs répartis dans deux factions rivales vont s'affronter : les espions de Shadownet et les mercenaires. Les premiers sont des potes de Sam Fisher. Ils sont très mobiles, rapides, grimpent partout et sautent dans tous les sens. Comme Sam, ils sont mortels au corps à corps. Par contre, leurs armes sont essentiellement incapacitantes :
un choc électrique stoppera net leur cible, sans la tuer. Ils possèdent aussi un tas de gadgets : caméras pour le repérage, fumigènes pour fuir, vision thermique ou infrarouge, etc. Leur but est de remplir plusieurs objectifs, celui des mercenaires sera de les stopper. Ceux-ci sont bien meilleurs avec leur arme de distance, un gros flingue dont les spécificités m'échappent. Ces poltrons préféreront les lieux éclairés, pour limiter les risques de se faire bêtement assommer par les intrus. Pour se défendre, ils trufferont les couloirs de mines de proximité ou lasers et utiliseront leurs détecteurs visuels de mouvement ou de perturbation électrique (vu que les espions sont blindés de piles pour leurs goggles, ils seront vite grillés s'ils utilisent leur matos). En plus, le zoom du snipe des mercenaires leur permettra aussi de capter les communications audio de l'autre camp. Noël approche, je m'en vais rajouter un bon micro pour PC sur ma liste moi.

Inter(dans ta)face

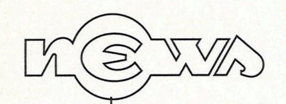
Les parties semblent donc se dérouler dans une tension croissante, soulagée par de bons moments de poilade, du fait de l'excellente réalisation et du gameplay. Frappez un ennemi et sa vision va se dédoubler un instant, assommez-le et son écran deviendra tout noir. Un headshot au pistolet électrique fermera complètement l'interface d'un mercenaire, le rendant très vulnérable ; à l'opposé, imaginez l'effet d'une grenade flashbang sur un type en vision infrarouge. Qui... ? Qui me parle ? Tout devrait être pensé pour équilibrer les deux équipes, chacun dans son propre style. Le plus flagrant, c'est la vision de jeu habituelle des Splinter Cell-like utilisée par les Shadownet, comparée à la vision à la première personne des mercenaires. Eh oui, il ne fallait pas que ceux-ci puissent voir ce qui arrive derrière eux ! Avec un joypad, le viseur bougera d'abord et la vue suivra le mouvement, simulant ainsi le mouvement du regard. Reste à voir quelles décisions seront prises pour le PC. À ce propos, on perdra entièrement le contrôle de son perso s'il se fait chopper par un espion. Ce dernier pourra même, avec son micro, lui susurrer des mots doux avant de le finir violemment. J'adore. En tout cas, le multiplayer de Pandora Tomorrow est clairement anti-rentre-dedans et la mort sera fortement pénalisée. En plus, ça nous changera des jeux où il faut être 32 pour s'amuser. Le résultat fait un peu penser à du Raven Shield, mais ça ne sera jamais du FPS ; c'est un nouveau genre d'infiltration. Qu'Ubi Soft Canada réussisse son coup et que le Netcode tienne la route, et cela deviendra aussi une référence. Il y a encore beaucoup de taff, alors on leur souhaite beaucoup de bien. Parce qu'on meurt d'envie d'y jouer.

Fumble

Remarque

Attention, toutes les images de jeu de ces deux pages proviennent des versions Xbox et PS2. La version PC se fait un poil attendre visiblement.





Le con du mois

En Oregon, on ne rigole pas avec les commandes. Un type un peu cocaïnomane a voulu descendre le patron du Mac Do local parce que son menu Big'n Tasty n'était pas complet. Sans compter que le jus d'orange n'a même pas été fourni gratuitement en compensation. C'est un scandale ! Boum boum, clic clic... Du .357 magnum, Big'n Nasty. Aucun blessé, mais treize ans de taule... Pour un hamburger.

Anti-productivité, le retour

Comme ça faisait longtemps qu'on n'avait pas abordé le sujet des petits jeux débiles qu'on trouve sur le Net, on va vous en filer plusieurs d'un coup, tiens. Facile, il suffit de passer sur le site du Psikopat (www.psikopat.com), le magazine de B.D. idiotes au cartilage de poulpe. Vous y trouverez toute la production jolie et marrante de Kek, le webmaster local. Je vous conseille le Cap's Championship, le Dancing Michael et bientôt les aventures d'Itchana Jones ! Snif Snif ? Hum la bonne odeur de copinage...



Ah, corruption, marché noir, pollution, mutants, ça me rappelle Fallout... Vivement le 3 ! En attendant on peut espérer prendre sa dose de pourriture futuriste avec Restricted Area, un RPG/Action en 3D isométrique de Master Creating (Allemagne). On y retrouve tout ce qui fait un bon Diablo-like, jouable avec quatre persos aux backgrounds très différents : une psy, un ex-commando, un jeune yakuza et une cyber-hackeuse. Les développeurs nous promettent du matos à la tonne, des modifications « cyberware » ou « bioware », des pouvoirs psychiques, une I.A. développée et l'accès au cyberspace pour seulement 25 euros par mois, upload illimité. Ah non ça c'est l'adsl, pardon. L'histoire oppose les méga-corporations aux sales voleurs d'informations (vous) payés par la concurrence. Parfait, espérons que ça tienne la route d'ici fin 2004. Moi, quand je vois le brouillard de guerre de la mort sur les screenshots, ça m'inquiète toujours un peu.



Soulcalibur sur PC

Ouh, le vilain titre racoleur que voilà. Cela dit, ce qui n'est encore qu'un fantasme dans mon cerveau de gamer malade pourrait peut-être devenir réalité. Apparemment satisfait de l'expérience Dead to Rights, l'éditeur marseillais LSP vient d'annoncer une prolongation de son partenariat avec Namco pour porter plusieurs titres de leur catalogue sur nos machines de prédilection. Pour l'instant, seuls deux jeux sont confirmés pour une sortie prochaine (probablement début 2004), à savoir kill.switch (jeu d'action guerrier qui devrait sortir tout bientôt sur PS2) et Pac-Man World 2. Ouais, je sais, c'est pas super excitant, mais Monsieur Namco a dans ses cartons des petites licences amusantes comme Soul Calibur, Tekken ou encore Ridge Racer. Je suis prêt à me sacrifier et bouffer toutes les pac-gommes débiles du gros nain jaune à pattes si ça peut faire débouler un de ces titres sur nos bécanes. Rhaaa, bave bave, un Ridge Racer Remixed, avec des textures dignes de ce nom, en 1600x1200 avec des effets 3D DirectX 9... Snif, c'était vraiment plus simple la vie quand je croyais encore au père Noël.



C'est pas moi m'sieur, c'est le PC !

Les hackers sont parfois surpuissants. Enfin, pas tellement eux, mais leurs avocats. Leur nouveau mode de défense, après avoir tenté d'invoquer la libre expression d'une bêtise toute adolescente, consiste à incriminer... le PC ! Non pas qu'il s'agisse de rejeter la faute sur une forme d'intelligence artificielle que manifesterait soudainement la machine (la justice est encore relativement réfractaire à des arguments science-fictionesques). Non, le principe est vraiment tout con. Car s'il est en effet plutôt facile de tracer l'origine d'un hack, il est en revanche beaucoup plus ardu de démontrer que la personne qui siège dans le box des accusés est bel et bien celle qui a commis l'infraction. La parade consiste donc à invoquer la présence d'un cheval de Troie qui aurait permis à une tierce personne de prendre le contrôle de sa machine. Le pire, c'est que ça marche. La justice baisse les bras, et a déjà été contrainte d'acquitter plusieurs suspects. Dont des présumés pédophiles. Ah ouais, pour le coup, c'est tout de suite moins drôle.

Télex

Le groupe Hitachi vient de lancer son propre site dédié aux jeux vidéo. Baptisé « Hitachi Gaming Channel », celui propose (comme les 50 000 autres existants déjà) de télécharger les dernières démos ou de lire des reviews des derniers titres sortis. À visiter ici : http://www.hgst.com/portal/site/gaming/. Ou pas.



Simulateur de domination globale



Profondeur stratégique

"Il est clair que Massive Assault est doté d'un énorme potentiel, et est bien parti pour devenir un grand jeu de strat'tour par tour. Peut-être le meilleur, qui sait ?"
Jeux-PC.com

www.massiveassault.com













49 €(1) TTC -40€*

=9 € TTC 59,04 F

Nokia N-Gage™

Console de jeu mobile de très grande qualité. Large écran 4096 couleurs (176X 208 pixels). Design et fonctionnalités optimisés pour le jeu, lecteur de musique numérique et radio FM stéréo, sonneries polyphoniques, MMS / GPRS / Bluetooth. Tri-bande, dimensions : 133.7 x 69.7 x 20.2 mm Poids : 136.5g environ. Autonomie : 200h en veille / 3h en communication / 8h avec MP3 / 20h avec Radio FM / 5h avec jeux



LA PREMIÈRE CONSOLE DE JEUX/TELEPHONE











(1) Offre valable du 24 novembre au 31 décembre dans les magasins Internity participants à l'opération et sous réserve d'une souscription à un forfait Orange Pro 180 min. pour une durée d'engagement minimum de 24 mois pour la console Nokia N-Gage.
* 40€ remboursés par Nokia. Voir conditions en magasin.

GARANTIE À VIE

MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES TOP suXess





14,99 € TTC



Manette de jeux pour Gamecube
XGGPGMETAPU1
Existe également en noir. XGGPGMETABK1S

14,99 € TTC



Manette de jeux pour PlayStation
XGGPPMETABK1
Existe également en peau de pêche. XGGPPST01BK1

17,99 € TTC



Manette de jeux pour Xbox
XGGPXMETABK1

A partir de 6,99 € TTC



Cartes mémoires Gamecube Nintendo 4 Mo ou 64 Mo
Existe en violet ou noir. XGOHGMC4BK1 / XGOHGMC4PU1 / XGOHGMC64BK1 / XGOHGMC64PU1
4 Mo - 6,99 €
64 Mo - 24,99 €

GOLD PLATED ENHANCED IMAGE IMAGE AMÉLIORÉE PLAQUÉ OR

9,99 € TTC



Câble blindé RGB + sortie RCA plaqué or - 2 mètres
XGCAPRGBHDB1

9,99 € TTC



Télécommande infrarouge pour PS2 Sony
XGOHPRCSTBK1



vous rembourse 40€ (2) sur l'achat d'une console Xbox, PS2, GameCube ou N.Gage

PS2

199 € TTC 1305,35 F

internity vous rembourse 40€ (2) **=159 € TTC**

Console PS2 + Eye Toy + Caméra
MISOCOJEYETO

Jeu	Prix	Francs	Disponibilité	Code
Max Payne 2	64,99 € TTC	426,31 F	Disponible le 5 décembre 2003	CODE ?
Manhunt	64,99 € TTC	426,31 F	Disponible le 21 novembre 2003	CODE ?
Medal of Honor 2	62,99 € TTC	413,19 F	Disponible le 20 novembre 2003	MIEALOJMHSP2
Prince of Persia 3	60,99 € TTC	400,07 F	Disponible le 20 novembre 2003	MIUBLOJPOPP2
Sims Bustin Out	59,99 € TTC	393,51 F	Disponible le 18 décembre 2003	MIEALOJSBOP2

LA CONSOLE PS2 + UN JEU PS2 AU CHOIX ACHETÉS = 1 MANETTE TOP SUXESS OFFERTE !

Xbox

179 € TTC 1174,16 F

internity vous rembourse 40€ (2) **=139 € TTC**

Jeu	Prix	Francs
Project Gotham 2 (Disponible le 28 novembre 2003)	59 € TTC	387,01 F
Top Spin	59 € TTC	387,01 F
Amped 2	59 € TTC	387,01 F
Rainbow Six 3	59 € TTC	387,01 F

LA CONSOLE XBOX + UN JEU XBOX AU CHOIX ACHETÉS = 1 MANETTE TOP SUXESS OFFERTE !

(2)Remboursement sous forme de bons d'achat Internity. Voir conditions en magasin.

XBOX

Nintendo GameCube

99 € TTC ...40 F

internity vous rembourse 40€ (2) **=59 € TTC**

Jeu	Prix	Francs	Disponibilité	Code
Mario Party 5	59,99 € TTC	393,51 F	Disponible le 5 décembre 2003	
Mario Kart Double Dash !!	59,99 € TTC	393,51 F	Disponible le 14 novembre 2003	MINILOJMARP5
1080° Avalanche	59,99 € TTC	393,51 F	Disponible le 28 novembre 2003	MINILOJ1080A

LA CONSOLE GAMECUBE + UN JEU GAMECUBE AU CHOIX ACHETÉS = 1 MANETTE TOP SUXESS OFFERTE !

(2)Remboursement sous forme de bons d'achat Internity. Voir conditions en magasin.



ADRESSE ADRESSE



Engagez-vous 2.0

Fort d'un succès grandissant, America's Army, le petit FPS online sponsorisé par l'armée US, vient officiellement (après une volée continue de patchs) de passer en version 2.0. En vrac, au menu de cette ode reliftée à la gloire des marines et du patriotisme ricain : de nouvelles armes, une nouvelle classe de persos et les incontournables nouvelles maps. Toujours gratuit, le client est téléchargeable directement sur le site des développeurs (http://www.americasarmy.com/). Si la bannière étoilée flotte dans votre chambre, vous savez quoi faire.



Alibi de feignasse

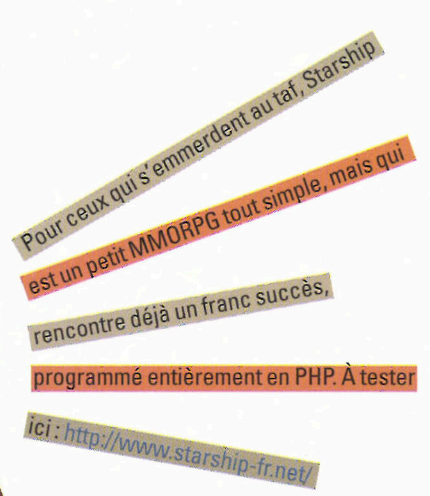
ZZZzzz

Marre de ressentir une honte coupable lorsque votre boss vous surprend pendant un butinage sur la toile, alors que les dossiers en attente s'empilent sur le côté du bureau ? Ne niez pas, vous savez très bien de quoi je parle. À en croire deux chercheurs de l'Université de Drexel, qui viennent de publier un bouquin sur le sujet, le surf au boulot amènerait pourtant à une meilleure gestion du temps, une réduction du stress, améliorerait les compétences et permettrait d'atteindre un équilibre sain entre le boulot et la vie privée. Respect aux chercheurs en question. Faire un bouquin pour qu'on me foute la paix quand je surfe au taf, j'aurais pas eu le courage.

Un ping qui poutre

Les joueurs ADSLisés ne sont pas tous égaux, particulièrement lorsque l'on parle de ping. Les abonnés de providers dégroupés comme Free ou 9telecom étant clairement favorisés. La raison ? Une configuration différente au niveau des infrastructures gérées par France Telecom. L'opérateur avait privilégié la correction d'erreur, afin d'offrir un service correct en cas de distances élevées entre le central et l'utilisateur. Sous la pression des joueurs, FT a finalement cédé : une offre baptisée « PING » (10 secondes de brainstorming, chrono en main, café compris) va leur être proposée. Pour un supplément de 1,5 euro par mois, vous pourrez espérer des temps de réponse divisés par deux, dans le meilleur des cas. Du coup, Faskil va devoir se trouver une autre excuse quand il se fera laminer…

Télex



Pour ceux qui s'emmerdent au taf, Starship est un petit MMORPG tout simple, mais qui rencontre déjà un franc succès, programmé entièrement en PHP. À tester ici : http://www.starship-fr.net/

LARRY à tout prix

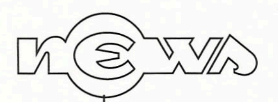
Après de longues années d'abstinence, le dragueur le plus célèbre du jeu vidéo reprend du service : Larry Laffer, un nom qui doit rappeler de longues nuits blanches aux vieux routards des jeux Sierra (Space Quest, King's Quest). Ce nabot mal fichu, un peu maladroit, mais exerçant sur les femmes un incompréhensible pouvoir de séduction, avait officié sur nos machines durant sept épisodes, avant de disparaître de la circulation. C'est son neveu, Larry Lovable (ouch, le nom), qui reprend aujourd'hui le flambeau pour une aventure baptisée « Leisure Suit Larry : Magna Cum Laude », qu'on nous promet dans le ton de grands moments du septième art, comme American Pie pour ne pas le citer. Ne paniquons pas. Bon, si je vous dis qu'en plus le vieux Al Lowe, papa de la saga, celui qui lui a insufflé son humour si particulier, ne sera pas de la partie, et que le jeu sera développé en full 3D, là vous pouvez paniquer, lâchez-vous.



Un nouveau cauchemar pour votre CB

Après les laptops, les PDA, les téléphones portables qui font PDA, les baladeurs mp3 qui servent de disques durs amovibles, voici le PC de poche transportable. La différence ? De la taille d'un iPod, le bébé embarque une unité centrale complète avec processeur 1 GHz, 256 Mo de Ram et un disque dur de 15 Go. Deux types de stations d'accueil existent, pour le transformer en PC de bureau ou en PDA. Ça c'est du concept, mais les bonnes idées ont un prix : trois fois rien, cela dit, à peine 3500 euros. Geek, une philosophie de riche.


Tortuga
PIRATES ET FLIBUSTIERS
Enrichissez-vous par tous les moyens !
Corsaire au service de Sa Majesté ou bien pirate redouté, écumez la mer des Caraïbes pour vous enrichir au-delà de toutes vos espérances. Pillages de navires, sièges de cités portuaires, primes... Tous les moyens sont bons pour accroître votre fortune. Mais attention ! La vie des plus grands loups de mer se finit souvent de façon tragique...
Tortuga - Pirates et Flibustiers est un jeu de stratégie et de gestion qui vous permet d'incarner le capitaine d'une flotte de navires de guerre évoluant dans les Caraïbes. Tactique, diplomatie, gestion de vos stocks ou de votre matériel... Chacune de vos décisions est cruciale !
7+
www.pegi.info
ASCARON
Micro Application
PC CD ROM
www.microapp.com/jeux
Réf. : 4305



Une grosse claque pour Colin ?

Jusqu'ici, Colin McRae traçait pépère sur la route du succès. C'était sans compter sur son compère Richard Burns, qui lui arrive droit dessus avec un 30 tonnes blindé de nouveautés qui risquent de l'envoyer tâter des ornières pour un moment. Les gars de SCi, pas radins, nous filent déjà quelques screenshots et des specs qui donnent furieusement envie d'enfiler le casque : conduite axée simulation, modélisation des véhicules sur base de données techniques complexes auxquelles je n'ai rien compris, météo dynamique, rendu des dégâts incluant les fuites d'essence et du liquide de freins et des adversaires dotés de « personnalité ». Mais qu'on se rassure, ça reste tout de même des coureurs automobiles : on ne vous demandera pas de philosopher au bar après le rallye. Pour enfoncer le clou, les parcours s'orneront de spectateurs tout en 3D. Un public « réactif » qui hurlera d'une joie bovine si vous pulvérisez vos records, et qui pourra même vous aider à rejoindre la route, si par mégarde vous oubliez de tourner. Si en plus on peut leur rouler dessus pour se détendre, moi j'y joue quand vous voulez.



Dévoilez vos talents cachés

Kazaa va mal. De l'avis même de ses utilisateurs (dont je ne fais bien sûr pas partie, je ne touche pas à ça moi), celui qui fut autrefois un des réseaux P2P les mieux alimentés de la planète, souffre de désertion massive. Enfin, je vous rassure, il y a toujours moyen de trouver de quoi égayer vos soirées de célibataire endurci, mais en dehors de ça, c'est un peu mort. Du coup, Sharman Networks, le papa désemparé, tente de lui insuffler une deuxième vie. Si vous faites un peu de son ou de vidéo dans votre grenier le week-end, et que vous avez envie d'arrondir vos fins de mois, vous pourrez désormais vendre vos créations via le réseau. Grâce à un système baptisé « Kapsules », sortez votre tube de l'été et à vous la gloire, le champagne, les limousines et les femmes nues. Donnez-vous juste une cinquantaine d'années avant d'y parvenir. Ou tentez la catégorie « film fripon amateur ». Vous gagnerez du temps.

La gueRRe des mondes

De très sérieux chercheurs du SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence) viennent d'annoncer avec un aplomb qui défierait presque le bon sens que la première rencontre avec une forme de vie extra-terrestre aurait lieu en 2025. Ce n'est pas juste une intuition, ils ont fait une quantité invraisemblable de calculs chiants pour parvenir à cette affirmation. Qui plus est, selon eux, la première forme de vie alien qui posera le pied sur terre ne sera pas d'origine biologique, mais plutôt une machine dotée d'une intelligence artificielle démesurée. Après cette annonce retentissante, on ne devrait plus trop entendre parler des mecs du SETI pendant quelques mois, le temps qu'ils se reconstituent leur stock de trucs à fumer.



Le Temple du Patch Elémentaire

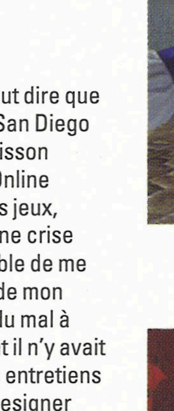
La rustine tant espérée pour Temple of Elemental Evil vient de sortir juste à l'instant. Enfin juste quand j'écris ces lignes, quoi. Elle pèse 8,72 Mo et on peut la trouver un peu partout sur le Net. Le patch ne sera sur le CD de Joystick que le mois prochain parce que là c'est malheureusement trop tard pour l'y caser, Tbf coule déjà des heures tranquilles quelque part dans l'atoll de Bora-Bora. Ce qui nous laissera le temps de tester son efficacité. Le patch corrige plein de bugs de quêtes, de sorts et de règles. Je voulais mettre la liste complète mais Faskil n'a pas voulu me filer les deux pages nécessaires. Radin.

Et la gagnante... n'existe pas !

Un concours de beauté, voilà qui pourrait intéresser nos lectrices !
Elles sont toutes belles, séduisantes, intelligentes, avec un corps de rêve.
Et surtout elles répondent au critère principal : elles sont virtuelles.
Ah, on me fait signe qu'il y en a des vraies ? Pas de bol, Miss Monde Numérique est un concours réservé aux créatures modélisées. Cette bonne idée vient d'Italie et reprend le règlement strict d'une vraie compétition (couplet sur la paix dans le monde inclus). Pour connaître la femme parfaite, rendez-vous le mois prochain. Pour un algo d'intelligence artificielle qui déchire, c'est en option.
Ça fera des heureux.

HIN! HIN!

Au théâtre ce soir : Le Seigneur des Anneaux, une pièce jouée par Tracy et Dick.

Cette news a failli ne jamais exister. Faut dire que bouffer dans les meilleurs restos de San Diego et se blinder de Red Bull, la bonne boisson qu'elle excite, juste avant que Sony Online Entertainment ne nous montrent leurs jeux, c'était pas une chouette idée. En pleine crise de palpitations cardiaques et incapable de me mouvoir sans transvaser le contenu de mon estomac dans mes poumons, j'ai eu du mal à suivre la présentation. Heureusement il n'y avait pas encore trop de choses à voir. Les entretiens avec le producteur John Blakely, le designer Chris Cao et le community manager Steve Danuser permettent tout de même de faire le point sur un des MMORPG les plus attendus. En avant.



Un temps idéal pour travailler ! Il y aura de nombreuses ressources à récolter.

500 ANS ET TOUTES SES DENTS

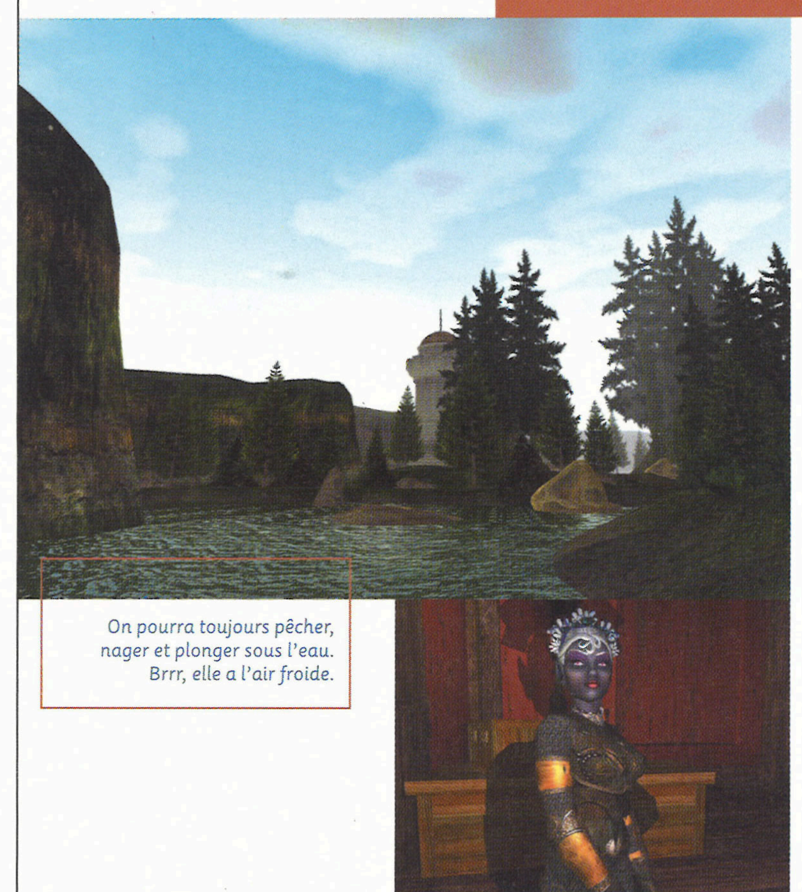
Prenez Norrath, puis balancez plein de météores dessus. Bravo, vous avez un joli cataclysme ! C'est ce qui arrive cinq siècles après la période d'Everquest 1. Du coup, les cartographes ont du boulot : seules les deux villes humaines sont encore debout, mais le reste du monde est transformé en un quasi-archipel dévasté. C'est d'ailleurs en bateau que vous arrivez dans l'une des villes, en tant que réfugié. Votre voyage fait office de création de personnage et de tutorial.
On retrouve toutes les races connues, seize jouables au total dont celle des rats humanoïdes, réveillés par le chamboulement à la surface. Petit passage par l'habituelle customisation de perso avant de choisir votre camp. Qeynos ou Freeport ? Non, Everquest 2 n'est pas très subtil, probablement pour permettre un affrontement direct et du PvP. Pourtant rien n'est encore décidé sur ce point, SOE ayant surtout révélé les possibilités d'exploration. Les villes seront énormes et attribueront des quartiers spécifiques à chaque race, sans compter les habituels sous-sols malfamés. Il faudra y faire ses preuves avant de sortir sur les gigantesques Common Lands. Il est certain que les non-humains voudront savoir ce qu'il est advenu de leurs cités. Ils iront en bateau, à cheval ou par d'autres moyens découvrir ce que cache ce nouveau Norrath.



Vous vous êtes déjà pris un pain par un Ratonga ? Non ? Ben voilà.

>Genre : Mmorpg
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Sony Online Entertainment États-unis
>Sortie prévue: 2004 (sortie mondiale)

EVERQUEST 2



On pourra toujours pêcher, nager et plonger sous l'eau. Brrr, elle a l'air froide.

Qu'est ce qui est vert, sombre et plein d'oreilles pointues ? La forêt de Nektulos !

On prend les mêmes
et on recommence

Côté familles de professions, vous aurez le choix entre guerrier, prêtre, mage, scout et artisan. Ce ne sont que les archétypes, plus tard vous choisirez votre classe parmi les 48 prévues, puis des spécialisations. Les développeurs promettent que l'on pourra jouer sans problème en groupe de six ou en solo et, pour les politicards, les guildes auront des bonus selon leurs exploits et leur position dans la société. Il faudra effectuer des quêtes, ou bien simplement graisser la patte des factions locales pour gagner en influence. Les joueurs pourront aussi se réunir en famille, pour porter le même nom. Plus intéressant, les vrais amis se regrouperont dans une « communauté » restreinte. Chaque membre partagera alors son expérience avec les autres, qu'ils soient ailleurs dans le monde ou même déconnectés. Une très bonne idée pour ne laisser personne à la traîne. Il faudra souvent réussir des quêtes, en plus de l'XP classique des combats, pour progresser.
Les « connaissances » de votre perso, genre arme à une main, évolueront avec le niveau, mais les compétences comme attaque de taille, ou d'estoc progresseront avec l'entraînement. Si vous arrivez d'Everquest 1, n'espérez aucun avantage puissant, vous n'aurez que quelques cadeaux. Vous pourrez réserver votre nom et on vous offrira un logement. Vous aurez alors accès à de nombreux artefacts et décorations de l'ancien temps, afin que vous ne manquiez pas de rappeler aux visiteurs le prestige de votre lignée. Bref il y a de fortes chances que tout le monde se moque de vous, surtout si votre ancêtre était paladin réputé et que vous n'êtes qu'un simple artisan.

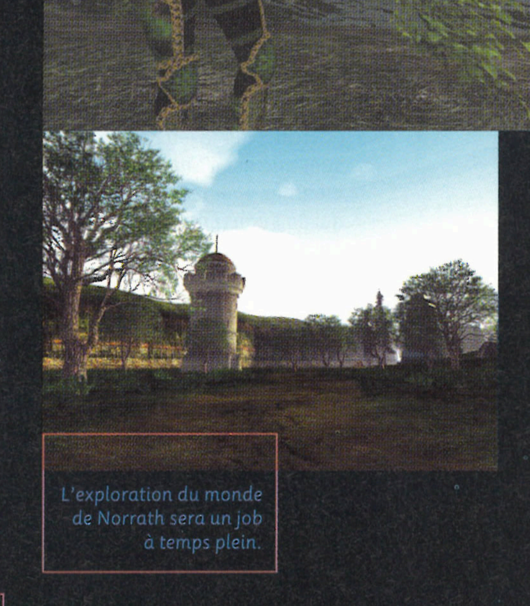
C'est en tuant des dragons
qu'on devient forgeron

On sait très peu de chose sur l'artisanat car les concepteurs attendent de voir à quel point le système de Star War Galaxies fonctionne. On peut déjà avancer que les artisans d'EQ2 seront moins indépendants. Beaucoup de matières premières viendront du pillage de monstres. Les artisans devront acheter ou bien récupérer les composants eux-mêmes. La coopération sera donc préférable. À ce propos, la forge et autres équipements de travail pourront se situer dans votre maison, si vous en achetez une. Vous pourrez même les améliorer. Mais pour du matériel vraiment puissant, il faudra parfois retrouver des lieux antiques au fin fond de donjons pleins de monstres. Pour fabriquer l'épée de vos rêves, rien n'est trop beau, hein ? Peu d'infos côté combat, le système devrait être très proche de celui d'EQ1 : on clique et on utilise parfois des compétences spéciales. On saura dorénavant quelle est l'agressivité des monstres. En cliquant sur un éléphant par exemple, tous les éléphants susceptibles de venir l'aider au combat seront aussi indiqués. Vous êtes prévenus. Et si vous essayez quand même, n'espérez pas trop balancer le train de poursuivants sur d'autres joueurs car les monstres s'acharneront sur vous de toute façon. Vous pourrez toujours crier à l'aide mais dans ce cas, vous abandonnerez définitivement l'xp de ce combat.

À genoux cartes graphiques !

On a aussi vu le moteur graphique, et là c'est impressionnant pour sûr madame : décors gigantesques, textures hyper fines, monstres magnifiques, effet météo réalistes, visages entièrement animés, ombres portées, reflets sur l'eau, effets de miroir… Stop, n'en jetez plus !
On a compris, ça va être une tuerie visuelle. Commencez à économiser pour les prochaines cartes graphiques parce que c'est pas prévu pour nos bécanes, plutôt pour celles de 2005. SOE voit sur le long terme : il faudra probablement jouer avec des options décochées, puis les rajouter au fur et à mesure. C'est un choix, comme celui d'innover prudemment côté gameplay. Les développeurs sont à l'écoute des fans d'Everquest et n'ont pas l'air de vouloir chambouler leur habitude autant que la géographie de Norrath. Reste à voir leurs décisions pour le PvP et les events, deux points importants mais non dévoilés. Il y a donc encore énormément de travail sur EQ2, alors attendons patiemment la prochaine étape : le beta-test.

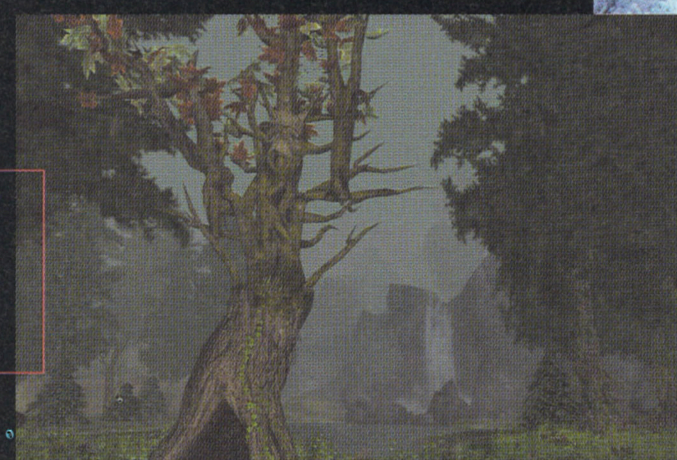
FUMBLE



L'exploration du monde de Norrath sera un job à temps plein.

Plein de bougies, plein d'ombres, plein de mégaoctets de Ram pour en profiter.





Oh, un gros arbre qui bouge. J'ai pu voir des monstres deux fois plus grand que ça.



Ça faisait longtemps que je n'avais pas pris une claque comme celle-là en matant la présentation d'un jeu. La dernière remonte aux vidéos de l'E3 de Half-Life 2. Non pas que Far Cry risque de révolutionner le petit monde des FPS, mais sa réalisation donne une furieuse envie d'avoir le jeu complet sous la souris. Le scénario est d'une originalité rare puisque vous incarnez pour la énième fois un gus quelconque qui doit échapper aux méchants lancés à sa poursuite. Pas grave. C'est l'action qui nous intéresse. Elle se déroule sur diverses îles recouvertes d'une luxuriante végétation. Quand

Il n'y a pas que Doom 3 qui risque de vous faire changer de carte graphique en 2004…

>Genre : FPS
>Éditeur : Crytek
>Développeur : Ubi Soft
>Sortie prévue : 1er semestre 2004

FAR CRY



je dis « luxuriante », je ne plaisante pas. Sorti des sentiers battus, il faut vraiment se forcer pour voir le sol entre les herbes hautes et les arbustes environnants. Et ce n'est pas que pour faire joli qu'on vous fait gambader dans cette jungle : vous pouvez vous servir de ces murs végétaux pour minimiser le risque de vous faire repérer et avancer discrètement vers vos cibles. Prenez également garde à ne pas faire trop de bruit. Croyez-moi, vous n'avez pas vraiment envie de voir les gardes du coin vous tomber dessus. Ils sont bien armés, mais surtout ils ont oublié d'être stupides. S'ils se doutent de votre présence, ils vous chercheront très méticuleusement, agissant de manière cohérente entre eux. S'ils vous repèrent, c'est la boulette et le début des vrais ennuis. Placés sous les ordres d'un lieutenant, vos nouveaux amis chercheront à vous trouer la peau par tous les moyens. La stratégie de groupe de l'I.A. se veut la meilleure du moment et devrait procurer des sensations de stress oubliées depuis longtemps pour cause de FPS mous du genou. On nous promet qu'aucun script n'est utilisé et qu'ils exploitent au mieux le terrain et les obstacles pour vous prendre à revers, sur les côtés, de face. Veinards.

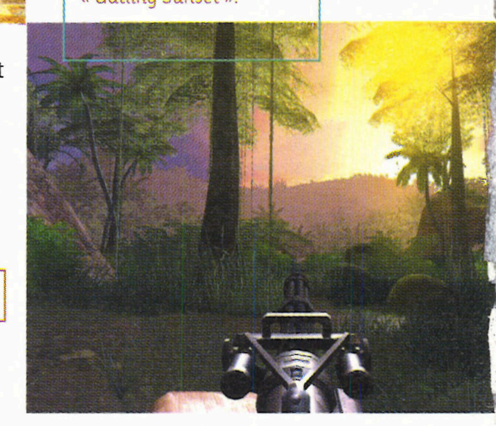
Les lumières dynamiques devraient donner un côté bien flippant aux intérieurs. Chic.

Beau à pleurer

Outre la nature superbement modélisée, Far Cry proposera une profondeur de champ impressionnante et tout un tas d'effets de réflexion, de bump mapping et de lumières dynamiques qui devraient propulser ce titre au rang des meilleurs jeux PC de 2004 d'un point de vue technique. Le réalisme des réactions physique dans cet univers 3D haut de gamme n'est pas négligé. Le moteur qui gère tout ça est fabriqué maison et prend également en charge l'effet « poupée de chiffon » (ragdoll) pour les victimes de vos balles. Bon, la jungle et le sable, c'est joli, mais ça fatigue les pieds cela dit. Du coup, six véhicules sont prévus et vous pourrez embarquer une douzaine d'armes différentes. Les outils pour créer maps et mods ne seront pas oubliés. Quant au côté multijoueur, il semble être aussi une priorité puisque Ubi Soft vient d'embaucher Chris Auty (Lead Multiplayer Level Designer) et Richard Tsao (Multiplayer Producer). Le premier est auteur des maps Aztec et Inferno de CS et a travaillé sur Day of Defeat, 007 Nightfire et CS Condition Zero. Le second a sur son CV Asheron's Call 2, Dungeon Siege et MechWarrior 4. Le but avoué est de fournir un mode multi aussi réussi que la partie solo. On ne demande que ça.

Bishop et Caféine

Ça ferait un beau tableau au-dessus de la cheminée : « Gatling Sunset ».



On me susurre que les airbags de deltaplanes ne sont pas si efficaces que ça.





Noël, c'est quand je veux.

Avec le kit de connexion Wanadoo,
je découvre les meilleures offres
du leader de l'Internet.

L'Internet Haut Débit illimité
à partir de **19€/mois***

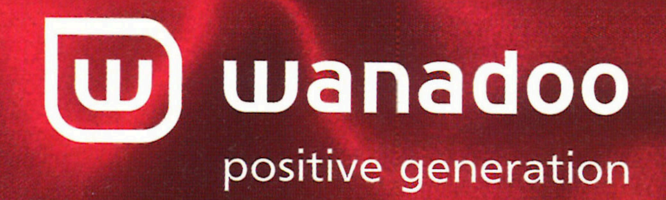
ou 

Tous les forfaits Intégrales Wanadoo
à **5€/mois***

*offres soumises à conditions. Voir conditions détaillées des offres à l'intérieur de votre kit de connexion Wanadoo joint.
SA WANADOO France - 48 rue Camille Desmoulins - 92791 issy les Moulineaux cedex 9 - RCS Nanterre B 403 088 867.

Avec ce kit de connexion, je m'informe
et je m'abonne directement de chez moi

0 890 719 999
0,15€ TTC la minute
www.promos.wanadoo.fr
Précisez votre code privilège 19 963 V



3000 SONNERIES et BRUITAGES !

QUALITÉ Nous téléchargerons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles). Toutes nos sonneries sont disponibles en mono, poly ou hifi.

ÉCOUTER Toutes les sonneries peuvent être écoutées au **0899 70 2001** ou sur **www.persomobiles.fr**.

>✂< Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence. **Ex. :** 558189 pour Marie...55818.

✚50 Reggae! 1563 Pour écouter et choisir la votre parmi 50 sonneries reggae, appelez le **0899 70 2001** référence 1563.

+3000 SONNERIES ! Découvrez et écoutez tout notre catalogue au **0899 70 2001** et **www.persomobiles.fr**

RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde ✂ 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
21 questions 54940
7 days 54683
Always on time 55881
Angela 55594
Another day in paradise 56083
Anything goes NEW 53240
Art de rue ✂ 55607
Assassin de la police 55299
Au nom de la rose 56494
Au summum ✂ 54580
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Baby boy 53068
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Beautiful ✂ 54511
Belsunce breakdown ✂ 56612
Block party 55777
Break ya neck 54378
Bump bump bump ✂ 54113
Business 55939
California Love 54245
Changes 54247
Cleaning out my closet 55672
Crazy in love ✂ 54643
Dilemma ✂ 55917
DJ ✂ 54647
Don't know what to tell ya 55496
Don't mess with my man 54190
Dr. Hannibal ✂ 54123
Du rire aux larmes 56080
Elle donne son corps avant son nom 55609
Enfants du ghetto 55077
Family Affair 56799
Forgot about Dre 54249
Frontin' 54855
Gangsta's Paradise 56685
Get my party on NEW 53194
Give me the light 54070
Gravé dans la roche ✂ 54495
Hey oh ✂ 54957
Hey sexy lady ✂ 54388
Hey ya ✂ 53172
Hotel Commissariat 54638
I believe I can fly 55715
I know what you want ✂ 54373
I need a girl 56301
In da club ✂ 54158
Incassable NEW 53140
Into you 54976
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 55131
Jenny from the block ✂ 54625
Juste un looser 53072
Killing me softly 56362
La tribu de Dana 56473
Le mur du son ✂ 54497
Le son des bandits ✂ 56054
Like glue 53226
Ma Benz 55287
Make it clap 54384
Match nul ✂ 54501
Mesmerize 54321
Na na na NEW 53197
Never leave you 54952
Noble art 54758
Number One NEW 53227
P.I.M.P ✂ 54992
Parce qu'on revient de loin NEW 53228
Peaches and cream NEW 53133
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Rapper's delight 54664
Real slim shady ✂ 56618
Right Thurr 54975
Rise and fall ✂ 54592
Ronde de nuit NEW 53141
Sale bête NEW 53250
Sales gosses ✂ 54757
Sans (re)pères NEW 53150
Scandalous 54492
Sing for the moment ✂ 54520
Soirée olé olé NEW 53248
Stan 56634

RAP / RNB (suite)

Still D.R.E. ✂ 54246
Strolling in the Hurricane NEW 53135
Sweet soca music ✂ 54588
Taxi NEW 53119
The next episode 56632
Thoia thoing NEW 53147
U remind me 56770
Where is the love 54747
Without me ✂ 56143
Y a pas de mérite NEW 53151
✚300 Rap! 1554

POP / ROCK

Asche zu asche 54314
Avemano Orchestral NEW 53120
Back in black 54392
Be my baby 53071
Beat it 54278
Benny and the jets NEW 53242
Billie Jean 56202
Boys don't cry 55124
Breathe ✂ 54770
Bring me to life ✂ 54364
By the way 56555
Californication 56760
Can you feel the love tonight NEW 53176
Can't hold us now NEW 53117
Chop Suey NEW 53113
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come as you are 55713
Cry me a river ✂ 54177
Don't you 53067
Du hast 55281
Enter sandman 55654
Every you every me 54651
Everybody wants to rule the world 53049
Eyes without a face NEW 53199
Faces NEW 53126
Faint 54671
Family portrait ✂ 54510
Fear of the dark 54408
Flash Dance-She is a maniac 55149
Frantic NEW 53145
Get busy ✂ 54661
Gimme the mic NEW 53128
Going under 56771
Goodbye yellow brick road NEW ✂ 53235
Hell bells 55273
Highway to hell 55688
Hollywood ✂ 54708
Hotel California 56765
House of jealous lovers NEW 53098
Hunting high and low 53054
I love rock'n'roll 55640
I was made for loving you 54984
I'm still standing NEW 53125
I'm with you 54515
Ich will 54385
In the end ✂ 54219
In too deep 55782
Innervision NEW 53114
Jump 55656
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
La grange NEW 53115
Lifestyles of the rich and famous 54405
Live is life ✂ 54485
Losing grip NEW 53112
Manic monday 53055
Master of puppets 54132
Me against the music NEW 53225
Mobscene ✂ 54490
Mutter 54375
My generation NEW 53231
New born 54137
New killer star NEW 53099
No good advice NEW 53246
No letting go 54915
Nothing else matters 54135
Numb ✂ 54896
Paint it black ✂ 55750
Rape me 55349
Rock your body 54596
Rocket man NEW 53241
Satisfaction 56475
Saturday night's alright for fighting NEW 53224
Seven nation army 54334
Shout 53070
Sk8er boi ✂ 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water ✂ 55427
Smooth crimal 54280
Someday 54955
Somewhere I belong ✂ 54222
Sonne 54374
St Anger 54657
Stairway to heaven 56790
Still waiting 54433
Strict Machine NEW 53122
Stuck 54972
Stuck on you 54956
Such a shame 53069
The bitter end 54283
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The rock show 55692
The unforgiven 54136
The wall 55902
This is the new shit NEW 53174
This picture 54718
Thriller 54277
Thunderstruck 54393
Time is running out 54974
Tom's Diner 53029
Tout l'or des hommes 53010
Trouble NEW 53191
White flag 54942
You came 53066

POP / ROCK (suite)

You rock my world 56800
You weren't there NEW 53154
Zombie 54934
✚550 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS

Apologie 54047
Cinglés 54987
Clandestino 56179
Dernière danse ✂ 54382
Divine excuse NEW 53192
J'ai demandé à la lune ✂ 56096
J'veux du soleil 55059
Je cours 54857
Je fume pu d'shit 55298
Jeune et con 55779
L'aventurier ✂ 56097
L'intranquilité NEW 53189
Lambé an dro 53048
Le bruit et l'odeur NEW 53085
Le chemin 55056
Le vent nous portera ✂ 56769
Mala Vida 56178
Manu chao 55791
New York avec toi 53050
Notre époque NEW 53152
Réveille le punk NEW 53188
Salut à toi 54033
Te revoir NEW 53086
Tostaky 54054
Un jour en France 56383
Un singe en hiver NEW 53110
Voiture française NEW 53111
✚120 Rock Français 1548

VARIÉTÉS

A contre courant NEW 53186
A nos actes manqués 54275
A toutes les filles 53057
Ah qu'elles sont jolies les filles de mon pays NEW 53165
Allumer le feu ✂ 56228
Are you ready for love NEW 53184
Au bout de mes rêves NEW 53210
Au fur et à mesure NEW 53167
Avant de partir NEW 53221
C'est trop NEW 53195
Capitaine abandonné 53060
Ce n'est rien NEW 53233
Comme un géant NEW 53234
Comment te dire adieu NEW 53157
Dans les rues de Rome NEW 53170
Désenchantée 56362
Dis moi que l'amour 54672
Donne moi le temps 54411
Donner pour donner NEW 53243
Elle a les yeux revolver NEW 53245
Emmenez-moi NEW 53217
En apesanteur 55549
Entre nous ✂ 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien ✂ 54595
Et maintenant NEW 53222
Eteins la lumière NEW 53198
Eve lève-toi 54561
Hélène 53028
Hymne à l'amour 54013
Innamoramento 56411
J'ai encore rêvé d'elle ✂ 55615
J'y crois encore NEW 53238
Je n'ai jamais pleuré NEW 53156
Je n'aurai pas le temps NEW 53215
Je pars avec toi NEW 53190
Je t'aime à la folie NEW 53218
Je te promets 54555
Je trace 54706
Je voulais te dire que je t'attends 53016
L'aigle noir 53039
L'été indien 56092
La beuze-Le frunkp ✂ 55245
La cage aux oiseaux NEW 55130
La fête NEW 53180
La fille du coupeur de joints 55803
La solitudine 54489
La vie ne m'apprend rien NEW 53160
Laisse tomber les filles NEW 53164
Laissons entrer le soleil 54577
Le grand retour NEW 53097
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le pouvoir des fleurs 53048
Le prélude de Bach NEW 53237
Lèche bottes blues NEW 53168
Les démons de minuit 56215
Les jolies colonies de vacances NEW 53181
Les lacs du Connemara 55331
Les mots bleus 56432
Libertine 56212
Lily NEW 53185
Lucie 55395
Ma liberté de penser ✂ 54315
Ma Préférence NEW 53216
Mademoiselle chante le blues 55812
Manhattan-Kaboul 56213
Marie ✂ 55818
Mister Renard 56128
Mistral gagnant ✂ 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon Légionnaire 53063
My song of you NEW 53175
Né en 17 à Leidenstadt 54272
Nothing's gonna change my love for you 53059
On va s'aimer 55622
Paris latino 53020
Parle moi NEW 53213
Petite Marie 55471
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Puisque tu pars 54842
Qu'est-ce que tu crois ✂ 53116
Quand je vois tes yeux 55546
Que je t'aime 56225
Résiste NEW 53239
Retour à toi NEW 53223
Rêver 55836

VARIÉTÉS (suite)

Rien ne me changera NEW 53245
Sang pour sang 55883
Sans contrefaçon 56213
Savoir aimer 55773
Si c'est vraiment bien NEW 53232
Suivre une étoile NEW 53244
Sur la route 53056
Sur un air Latino 54529
Tandem NEW 53211
Tant que c'est toi 53073
Toi et moi NEW 53171
Toi, tu NEW 53183
Tournent les violons 55626
Tout NEW 53233
Toute la pluie tombe sur moi NEW 53212
Tu es mon autre 55901
Tu trouveras 56035
Un enfant de toi 56077
Un jour ou l'autre NEW 53220
Une belle journée 56095
Valses de Vienne 53058
Vivo per lei 54320
Vivre ça NEW 53178
Vivre pour le meilleur 55601
Y a des Zazous 53075
Zinedine NEW 53196
✚620 Variétés! 1564

VARIÉTÉS ITALIENNES

Come Prima NEW 53090
La Tarantola NEW 53087
O Sole Mio NEW 53089
Ti amo ✂ 55568
Un emozione per sempre 54651
Una lacrima sul viso NEW 53092
✚10 Variétés italiennes! 1594

TOP CADEAU : LA MINI !

Exclusivité ***persomobiles***: pour tout téléchargement d'une sonnerie du top ci-dessous, vous recevrez en plus et automatiquement la version mini ! (après le 31/12, vous recevrez la sonnerie sans la mini)

Hey oh	549570
Baby boy	530680
Summer Jam	547780
Papi Chulo	548560
Laisse parler les gens	545530
Satisfaction	541140
Get busy	546610
Océan	549490
P.I.M.P	549920
Noble art	547580
Chihuahua	541210
DJ	546470
Sans (re)pères	531500
L'exorciste	567400
Bring me to life	543640
La soupe aux choux	560400
Les bronzés font du ski	569480
Mission Impossible	547500
Le flic de Beverly Hills	560760
Le parrain	567200

MUSIQUES RÉGIONALES

An Alarc'h NEW 53091
Calypso NEW 53095
Kalon Koat NEW 53093
Marv Pontkalleg NEW 53096
Suite de la Brunolière NEW 53094
Tri Matelod NEW 53088
✚10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES

J'attendrai NEW 53169
L'envie d'aimer 55603
✚10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO

Able to love 53003
Aerodynamic 56613
American life 54294
Asereje (the ketchup song) 55571
Can you feel it 54759
Chihuahua ✂ 54121
Children 56168
Daddy DJ 56642
Dreamland 54648
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Hypnotic tango 54782
In the ghetto NEW 53249
Pop Corn 56094
Right on time 54713
Satisfaction ✂ 54114
Shake it NEW 53188
Summer Jam 54778
Sweet dreams 55089
Swing the mood 53021
The magic key ✂ 54423
Tour de France 2003 NEW 53124
✚260 Dance! 1559

DISCO

Blame it on the boogie NEW 53247
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Don't stop 'til you get enough 56574
Give me the night 54593
I will survive 56631
Just an illusion 55639
✚50 Disco! 1580

ROCK N ROLL

Hey baby NEW 53161
Johnny be good 54311

ROCK'N ROLL (suite)

La leçon de Twist NEW 53158
Les petits boudins NEW 53162
My lollipop NEW 53159
Panne d'essence NEW 53160
The beats goes on NEW 53163
The Locomotion NEW 53156
These boots are made for walking NEW 53155
Tutti Frutti NEW 53173
✚50 Rock'n roll! 1581

SOUL

Crazy NEW 53148
Love's divine 54819
You are not alone 53027
✚10 Soul! 1588

REGGAE

Buffalo Soldier 56333
Chase the devil NEW 53083
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Ecce Homo NEW 53193
Get up stand up 56135
I shot the sheriff 56134
Jammin' 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
La caraïbe 54666
No woman no cry 56758
Pass the Dutchie NEW 53030
Plantation ✂ 55128
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Rivers of Babylone NEW 53084
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54651
✚50 Reggae! 1563

SKA

One step beyond 56546
✚10 Ska! 1592

LATIN

Caprichosa NEW 53138
La Bamba ✂ 56588
Maria Magdalena NEW 53136
No me llames iluso NEW 53230
Papi Chulo 54856
Velocidade NEW 53137
✚30 Latin! 1579

ZOUK

1er gaou ✂ 56485
Alice, ça glisse 55608
Brulant Et Violant 53039
Doucement là 53036
Laisse parler les gens ✂ 54553
Ma rivale NEW 53182
Mizik Ce L'anmou 53038
Océan 54949
Tout' La Rivie Ka Decan' An Lan Me 53035
Tu disais 54802
Vas-y Franky (Fruit de la passion) ✂ 56953
Vini Séré NEW 53229
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
✚20 Zouk! 1565

RAÏ

Abdel Kader ✂ 55435
Didi 56698
Je veux vivre 54820
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
✚20 Raï! 1562

DESSINS ANIMÉS

Akira 55233
Albator 56372
Bibi phoque 56975
Candy 56655
Capitaine Flam ✂ 56717
Cowboy bebop 56363
Denver le dernier dinosaure 53020
Dragon Ball GT ✂ 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Ghost in the shell 54344
Goldorak, go ! 54811
Goldorak, le grand 56654
Goldorak-Là haut, là haut... 56654
Goldorak-Le prince de l'espace 54809
Gundam wing 54242
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge ✂ 56979
Ken, le survivant 53022
L'inspecteur Gadget ✂ 56733
La panthère rose ✂ 56629
Le château dans le ciel 56264
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons ✂ 56615
Les tortues ninja 53031
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Samouraï de l'éternel 53065
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
✚90 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV

Agence tous risques ✂ 56826
Alias 56704
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Angel ✂ 56851

SÉRIES TV (suite)

Arnold et Willy 56844
Benny Hill NEW 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Classe Mannequin NEW 53118
Code Quantum 56802
Droles de Dames 56994
Felicity NEW 53121
Fort Boyard 56919
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hawaï police d'état 56818
K2000 56847
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Le loup garou du campus 53033
Le prince de bel air 56846
Les brigades du tigre 56821
Les inspecteurs de l'ouest 56816
Les petites canailles 53040
Les têtes brulées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum ✂ 56682
Malcom 54888
Marie Pervenche NEW 53129
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible-Thème série TV ✂ 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
Queer as folk NEW 53131
Sex and the City 56813
Six feet under 54338
Smallville-Save Me ✂ 54358
Stargate SG-1 ✂ 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
Un gars, une fille 56728
Ushuaïa 56933
X-Files 56614
✚170 Séries! 1551

FILMS

1492, Christophe Colomb 56090
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
Amélie Poulain ✂ 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Austin Powers 56751
Beetlejuice 55967
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart ✂ 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan 56186
Bullit 55969
Die Hard 54895
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Ghost-Unchained melody 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Grease 56754
Halloween NEW 54000
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème ✂ 56639
Jeux interdits 56792
L'exorciste ✂ 56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La Cage aux Folles NEW 53125
La chèvre 56270
La cité de la peur-La carioca 56589
La soupe aux choux ✂ 56040
La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54774
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills ✂ 56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le parrain ✂ 56072
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux 55065
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski ✂ 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
Les tontons flingueurs 55794
Les Triplettes de Belleville NEW 53127
Mad Max III-We don't need another hero 53051
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix Reloaded-Sleeping awake 54767
Matrix-Clubbed to death 56735
Matrix-Wake up ✂ 55763
Midnight Express ✂ 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mission Impossible 1-Thème film ✂ 54750
Mission Impossible 2-Take a look around 54046
Mon nom est personne 56253
Mortal Kombat 54891
Pirates des Caraïbes ✂ 54959
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou ✂ 56641
Resident evil-Le film 56525
Robin des bois, prince des voleurs-Everything I do 53064
Rocky III-Eye of the tiger ✂ 56718
Sexe intentions-Bittersweet symphony ✂ 55494
Taxi 3 55492
Terminator 2 ✂ 56755
Terminator 3 54903
The full monty ✂ 56888
Titanic-My heart will go on ✂ 56890
Top Gun-Take my breath away ✂ 56890
xXx-Feuer frei 54254
✚200 Films! 1553

PUBLICITÉS

Air France-A sleep for day 56188
Coca Cola Vanille-Day-O ✂ 54464
Dim ✂ 56604
Evian 2003-We will rock you ✂ 56523
Hollywood 2003-Tainted Love 56125
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Toyota Yaris-Snake 54642
✚70 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES

Bali Balo ✂ 56102
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
Viens boire un petit coup à la maison 56309
✚10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS

Joyeux Anniversaire 56653
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) ✂ 56647
Signal aéroport 54696
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone 54453
✚10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE

Bolero 55176
Carmina burana ✂ 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
✚30 Classique! 1558

JAZZ

Take five 54400
✚40 Jazz! 1560

ENFANTS / NOËL

Attraction "It's a small world" 54927
Il est né le divin enfant 55164
Jingle bells 55273
Les rois mages 56811
Petit papa noël 56768
✚20 Comptines! 1595

HYMNES

Hymne Algérie ✂ 56668
Hymne Arménie NEW 53134
Hymne Australie NEW 53102
Hymne Autriche NEW 53103
Hymne Breton 54669
Hymne Burkina Faso NEW 53136
Hymne Canada NEW 53104
Hymne Cité du Vatican NEW 53153
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Etats Unis 56666
Hymne Europe (Hymne à la joie) NEW 53101
Hymne France-La Marseillaise ✂ 56660
Hymne Grèce NEW 53105
Hymne Hollande NEW 53106
Hymne Iran NEW 53142
Hymne Irlande NEW 53143
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie ✂ 56663
Hymne Mali NEW 53144
Hymne Maroc 56667
Hymne Pologne NEW 53146
Hymne Portugal 56720
Hymne République Tchèque NEW 53139
Hymne Roumanie NEW 53109
Hymne Russe 55858
Hymne Slovénie NEW 53149
Hymne Suède NEW 53107
Hymne Suisse NEW 53108
Hymne Yougoslavie NEW 53110
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
✚40 Hymnes! 1552

HUMOUR

C'est toi que je t'aime 55579
Dur dur d'être bébé 53047
Isabelle a les yeux bleus 55574
Stach stach 56064
✚10 Humour! 1598

BRUITAGES

Aboiement chien 66001
Bruits érotiques 66069
Chant Tyrolien 66004
Chasse d'eau 66005
Cri de Tarzan 66053
Cri d'horreur Femme 66006
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sonnerie de réveil 66018
Sifflet (ouah le canon !) 66019
Toc toc toc 66024
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Vomissements 66023
Vieux téléphone 66026
"Allo! Ici la gendarmerie" 66051
"C'est mon portable qui sonne?" 66031
"C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
"Ceci est un appel, veuillez décrocher !" 66059
"Décroche, allez, décroche!" 66035
"La loi, c'est moi!" 66050
"Ma, qué tou es belle" 66040
"Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
"Oh non, encore lui!" 66042
"Ouvrez, police!" 66044
"P'tit con, va!" 66045
"Putaing, cong!" 66046
"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" 66047
"Y'a quelqu'un?" 66049

PERSONNALISEZ VRAIMENT VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

Full Spectrum Warrior

par Blutch

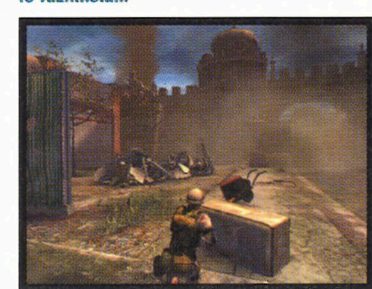
Les développeurs de Pandemic ont bossé comme des malades pendant trois longues années avant de nous inviter dans leurs locaux de Beverly Hills, pour qu'on puisse enfin apprécier le fruit de leur dur labeur. Il nous a donc fallu traverser la moitié de la planète, avaler des quantités astronomiques de bretzels dans l'avion, côtoyer des filles (plein et mes préférées en robe rouge) et boire du café américain pour aller leur rendre visite, bravant ainsi les plus atroces supplices auxquels un journaliste puisse être confronté au cours de l'exercice difficile de sa profession.

Oops, I DID IT again

Oh tiens, quelle surprise, l'histoire de Full Spectrum Warrior prend place au Moyen-Orient. Mais attention, il ne faut surtout pas y voir là une quelconque allusion aux événements internationaux ; « c'est une pure coïncidence », nous jurent les développeurs la main sur le cœur. La preuve, le pays imaginaire où se déroulent les opérations s'appelle le « Tazikhstan », avouez qu'ils ont fait un effort pour éviter toute ressemblance avec la réalité. Au moins, le principe de Full Spectrum Warrior s'annonce original. Pour une fois, il ne s'agira pas de diriger une escouade de quatre ou cinq soldats comme dans une majorité des jeux du genre, non, les types de Pandemic sont bien plus malins : dans FSW, on dirigera DEUX escouades de militaires ! Ah ah, ça vous la coupe hein ?

Bousculez pas, CHACUN son tour !

Tout le principe du soft sera basé sur la progression lente et prudente en environnement hostile. Malheureusement, les développeurs n'ont pu nous dévoiler qu'un seul niveau ; il s'agissait d'une copie conforme du marché de Bakara à Mogadishu, devenu célèbre grâce au film « La chute du faucon noir » de Ridley Scott et l'adaptation en jeu qui s'ensuivit sous le titre « Delta Force : la chute du faucon noir ». On pourra donc switcher entre les deux équipes à tout moment, de manière à placer l'escadron alpha en couverture pendant qu'on poursuivra notre progression avec le peloton bêta. On débouche dans une ruelle, on observe quelques instants les alentours et on planque illico la première équipe derrière une carcasse de voiture. La deuxième formation s'engouffre dans la rue et progresse jusqu'à la prochaine intersection, et ainsi de suite. Le problème, c'est qu'on ne dirige pas réellement tel ou tel soldat mais plutôt le groupe dans sa globalité, comme une seule et même entité. Inutile de préciser qu'a priori, il sera impossible de tirer soi-même sur les ennemis, les développeurs prétextant que « tirer à l'arme automatique avec une souris est bien trop éloigné de la réalité »... en revanche, balancer une grenade avec un clavier, ça n'a pas l'air de les gêner plus que ça. Pas non plus de vue à la première personne. Bon, qu'est-ce qui reste alors ?

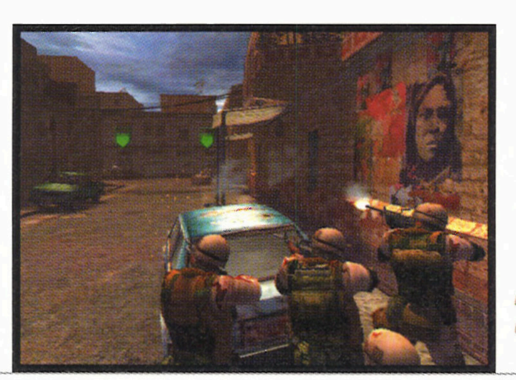


Hélas, la pollution n'a pas épargné le Tazikhstan.



Non, ne mettez pas vos lunettes, c'est normal si c'est flou : ça permet simplement de visualiser correctement l'endroit vers lequel le soldat focalise son attention.

Un beau jour, ou peut-être une nuit, les têtes pensantes de l'US Army ont commandé un « simulateur d'action militaire » pour expérimenter virtuellement des tactiques. Parce qu'à force d'effectuer des essais sur le terrain avec de vraies bombes et de vrais humains, ça commençait à faire un peu désordre... Voilà, Full Spectrum Warrior était né.



Chef, je vois rien ! C'est pas grave, tire quand même !

Freedom Warriors

Premièrement, le système d'ordre est un modèle de simplicité. Pour être tout à fait honnête, je dirais qu'il ressemble en tout point à celui de Freedom Fighters, avec de gros ronds jaunes qui indiquent l'emplacement où l'on désire envoyer nos soldats. Ensuite, FSW intègre un élément absolument inédit dans son interface, le bien nommé « Visual Firesector ». En pressant une touche, on peut afficher

Full Spectrum Warrior

très précisément le champ de vision d'un personnage et se faire ainsi une idée très précise de la zone couverte par notre bon soldat. C'est assez joli puisque le reste de l'écran se remplit d'un flou compact comparable à ce qu'il est possible d'observer quand on ouvre les yeux au petit matin. Enfin, on aura la possibilité d'emprunter plusieurs chemins pour atteindre ses objectifs. Reste à savoir si cette idée sera bien exploitée et si elle apportera véritablement quelque chose au gameplay.



Il sera impossible de conduire les Humvees ou les autres véhicules. Les développeurs sont partis du principe que ça n'était pas le boulot du soldat moyen.



Le SPECTRE de la concurrence

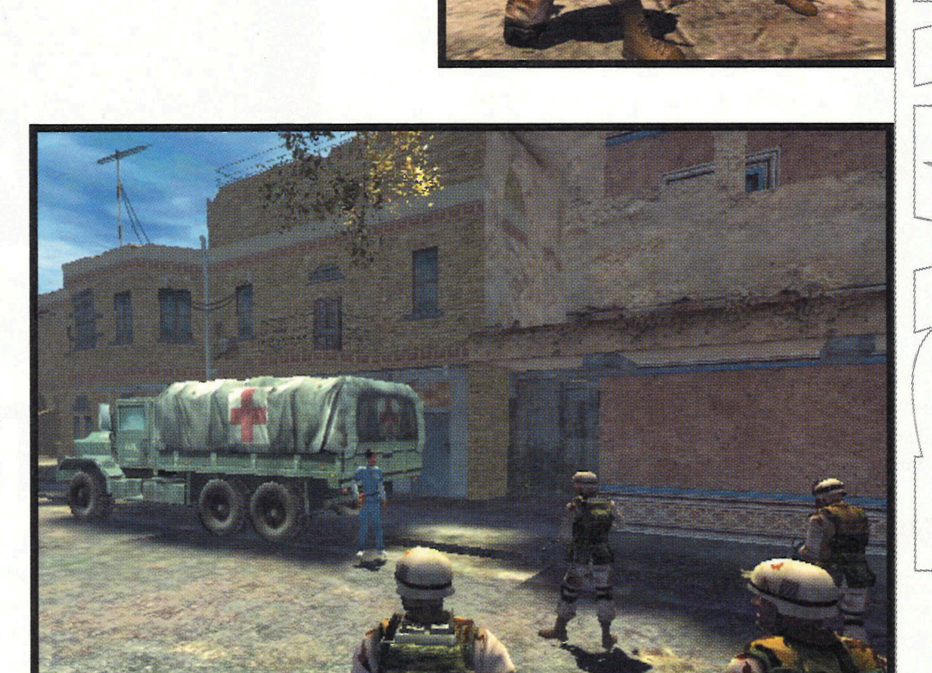
Le moteur physique s'annonce à la hauteur par rapport à la concurrence, et même si l'environnement graphique n'est pas comparable à celui d'un Hidden & Dangerous 2, les animations en rag doll n'ont rien à envier aux autres titres du genre. Lorsqu'un soldat est touché du haut d'un balcon, il bascule par-dessus la rambarde et s'écrase lourdement sur le goudron avec un naturel déconcertant, à croire qu'il répète ses mouvements tous les jours. Toujours en ce qui concerne les effets les plus réussis, les éclaboussures de sang ou de boue viennent s'étaler sur l'objectif de la caméra. Quand un de nos soldats est abattu par une mitrailleuse lourde, l'écran se rempli rapidement de grosses taches rouges et il faut avouer qu'on se surprend à fermer les yeux pour éviter d'en prendre plein la figure.

Chuuut, j'écoute... ouais, 3-0 pour l'Inter ! !



J'ai PEUR

À ce stade du développement, on est tout de même en droit de se poser beaucoup de questions quant aux véritables qualités ludiques de FSW. Déjà, les développeurs nous ont affirmé que l'I.A. était arrivée à une étape quasi définitive. Aïe. Sur la version que nous avons essayée, les soldats ennemis étaient à peine plus intelligents que des poules trisomiques. Lorsqu'un de nos hommes s'allonge tranquillement sur le sol à six ou sept mètres d'un adversaire, le soldat ennemi continue à tirer aveuglément à peu près n'importe où sauf là où il faut. Si on lui vide un chargeur dans la jambe, il encaisse sans même penser un instant à se mettre à couvert. Ensuite, quel que soit le chemin emprunté, les scripts sont toujours les mêmes et se déclenchent inlassablement de la même manière : dès qu'on a dépassé le pneu avant droit de la voiture rouge garée sur le trottoir, hop, on sait que la jeep et sa mitrailleuse lourde vont débarquer dans 5,5 secondes par le côté gauche de la rue... Le problème, c'est qu'ils semblaient déjà très satisfaits de cette version ; ils ont sabré le Coca en affichant des sourires radieux, semblaient heureux comme si le jeu s'était déjà vendu à des millions d'exemplaires et m'ont affirmé qu'ils en avaient bientôt terminé avec le développement. J'espère qu'ils vont remarquer à temps tous ces défauts qui risquent de se transformer en obstacles insurmontables sur la route du succès. Il reste quand même pas mal de temps avant la sortie, ne pas en profiter serait stupide : FSW a un vrai potentiel, attention à ne pas le gâcher.



Un rafraîchissement, messieurs ?



À un moment donné, il faudra appeler un hélico pour qu'il vienne détruire un tank, exactement comme dans Conflict Desert Storm 2.

Genre : Action militaire **Éditeur :** THQ **Développeur :** Pandemic États-Unis **Sortie prévue :** Début 2004



AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

GENRE
Tactique temps réel

ÉDITEUR
Monte Cristo

DÉVELOPPEUR
Digital Reality Hongrie

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2004

Pour ceux qui ont loupé la News, rappelons qu'Afrika Korps vs Desert Rats est un jeu tactique temps réel sur les combats d'Afrique du Nord de la Seconde Guerre mondiale. Pour une fois, ce titre n'a pas de prétentions stratégiques, et il s'intéresse un minimum à la réalité. Déjà les développeurs ont compris que dans la vraie vie, les généraux se débrouillent avec les régiments disponibles et qu'il n'est pas question d'envoyer des paysans pour couper du bois et s'en servir pour fabriquer plus de tanks en plein milieu d'une bataille. Ça semble parfaitement évident et pourtant on ne compte plus les STR qui proposent des scénarios « historiques » qui fonctionnent sur le principe d'un Warcraft. De même, ils ont réalisé que dans la vraie vie il existe ce qu'on appelle des « cartes », c'est-à-dire des représentations portatives de la réalité, qui permettent de savoir à peu près à quoi ressemble le terrain. On ne sait pas où est l'ennemi, mais on sait où sont les villes et les montagnes sans avoir besoin de fouiller le désert pour tomber dessus par hasard. À chaque début de mission, le joueur pourra dépenser un capital de points pour équiper ses troupes, et les survivants d'une bataille pourront passer à la suivante et gagner de l'expérience. Le matériel est modelé sur celui réellement utilisé pendant la guerre, avec un choix relativement large, et même s'il ne s'agit pas d'une simulation, le résultat est honorable. La preuve : exceptionnellement, les tanks n'ont pas qu'un canon, ils ont aussi une mitrailleuse !



L'utilisation d'unité de reconnaissance est indispensable pour ne pas tomber dans des embuscades tous les vingt mètres.



Comme d'hab, pas de prisonnier : passez tout le monde à la mitrailleuse.

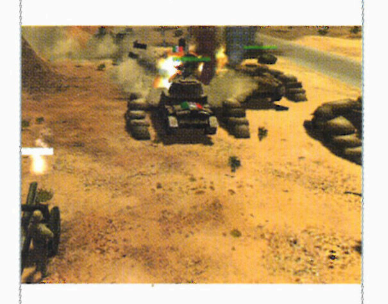
Réaliste mais pas chiant ?

Gros point fort, le moteur 3D se distingue vraiment comparé à la concurrence : ombres en temps réels, véhicules bourrés de détails et d'animations réalistes, avec un bon modèle physique qui tient compte des différences entre chenilles et roues. L'infanterie n'est pas oubliée, et les petits soldats courent ou rampent avec leurs fusils, leurs grenades ou leurs lance-flammes, et on peut zoomer et faire tourner la carte dans tous les sens jusqu'à en perdre la tête. Le système de combat s'annonce relativement avancé, avec la gestion de l'orientation des tourelles, des distances de tir et de l'épaisseur des blindages, des lignes de vue et du couvert. Ainsi, les chars peuvent s'enterrer pour masquer leur silhouette, l'artillerie et les canons antichars se planquer derrière des sacs de sable, et les fantassins se mettre à couvert dans les bâtiments et canarder par les fenêtres. Heureusement pour gérer tout ça, il sera possible de constituer des groupes, et surtout de mettre en pause pour passer calmement des ordres à tout le monde. Bref, de faire preuve d'un peu de finesse au lieu de reproduire systématiquement la même attaque frontale à chaque fois. Impossible de juger l'I.A. pour l'instant, et le jeu est encore très instable et souffre de nombreux bugs : on espère que les développeurs prendront le temps de corriger tout ça pour le test, parce que ça a l'air bien sympa et qu'il ne faudrait pas gâcher ce beau moteur par une sortie précipitée.

atomic



Réaliste mais pas trop : ici on voit un tank qui en prend un autre à l'abordage.





TOP RÉDAC'

ACTION



1) **Prince of Persia : Les sables du temps**
Ubi Soft Canada / Ubi Soft

2) **Freedom Fighters**
Io Interactive / Electronic Arts

3) **Max Payne 2**
Remedy Entertainment / Take Two

ACTION/TACTIQUE



1) **Hidden & Dangerous 2**
Illusion Softworks / Take Two

2) **Raven Shield**
Ubi Soft Canada / Ubi Soft

3) **Operation Flashpoint**
Bohemia / Codemasters

STRATÉGIE/GESTION





1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard / Vivendi

2) **Homeworld 2**
Relic / Vivendi

3) **Command and Conquer : Heure H**
EA Pacific / Electronic Arts

SPORT



1) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami / Konami

2) **NFS : Underground**
EA Games / Electronic Arts

3) **Colin McRae 3**
Codemasters / Codemasters



JEU DE RÔLE/AVENTURE

1) **Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide**
Bioware / Atari



2) **Greyhawk : The Temple of Elemental Evil**
Troika Games / Atari

3) **In Memoriam**
Lexis Numérique / Ubi Soft

SIMULATION



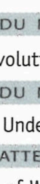
1) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**
Maddox Games / Ubi Soft

2) **Flight Simulator 2004**
Microsoft / Microsoft

3) **F1 2002**
EA Sports / Electronic Arts







Caféine
JEU DU MOIS
- Pro Evolution Soccer 3

JEU DU MOMENT
- Urban Terror 3.0

JEU ATTENDU
- STALKER

Faskil
JEU DU MOIS
- Max Payne 2

JEU DU MOMENT
- GTA Vice City

JEU ATTENDU
- Half-Life 2

Bishop
JEU DU MOIS
- Max Payne 2

JEU DU MOMENT
- Max Payne 2

JEU ATTENDU
- Half-Life 2

Cyd
JEU DU MOIS
- Pro Evolution Soccer 3

JEU DU MOMENT
- NFS : Underground

JEU ATTENDU
- World of Warcraft

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.









Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri



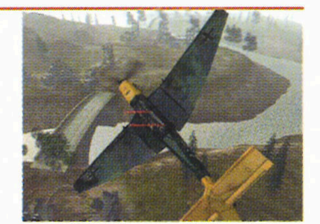
Démo ou patch présents sur le CD-Rom

RÉSEAU

1) **Battlefield 1942**
Digital Illusions / Electronic Arts

2) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard / Vivendi

3) **Urban Terror (mod pour Quake III)**
Indépendants



TOP DAUBES

1) **Turok Evolution**
Super Happy Fun Fun/Acclaim

2) **The Omega Stone**
Omni Creative Group/Dreamcatcher

3) **Rugby 2004**
HB Studios / Electronic Arts



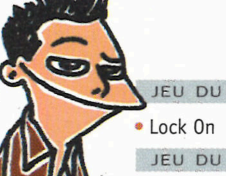


Tbf

JEU DU MOIS
- Uru

JEU DU MOMENT
- Hidden & Dangerous 2

JEU ATTENDU
- Deus Ex 2

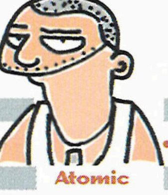


Blutch

JEU DU MOIS
- Hidden & Dangerous 2

JEU DU MOMENT
- Pro Evolution Soccer 3

JEU ATTENDU
- Star Wars KOTOR



Atomic

JEU DU MOIS
- Lock On

JEU DU MOMENT
- Operation Flashpoint

JEU ATTENDU
- Dark Project 3

Fumble

JEU DU MOIS
- Uru

JEU DU MOMENT
- In Memoriam

JEU ATTENDU
- Star Wars : KOTOR

VOILÀ UN TITRE QUI VA VENIR CHAMBOULER NOS PETITES HABITUDES DE JOUEURS PC. ALLEZ, OUBLIEZ-MOI TOUTES CES SECONDES GUERRES MONDIALES, DÉCONNECTEZ VOS MÉCANISMES DE FRAGGEUR NOCTURNE ET PENSEZ À REBRANCHER VOS SENTIMENTS. AH OUI, ET N'OUBLIEZ PAS DE DÉMISSIONNER AUSSI, DE TOUTE FAÇON, VOUS NE RETOURNEREZ PLUS TRAVAILLER.


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1,4 GHz, 512 Mo, GeForce 3
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Ubi Soft France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



BGE nous propose de vivre un voyage fantastique dans les méandres d'un scénario travaillé avec le plus grand soin, le tout dans un monde riche et passionnant. Pour vous donner une idée, l'univers de Beyond Good & Evil intègre un aspect Action/RPG comparable aux aventures de Zelda, tout en empruntant allégrement de nombreux éléments au monde du cinéma. On retrouve donc énormément de détails directement issus des meilleurs Disney, de certains films cultes – comme Blade Runner ou Star Wars – ou encore des œuvres de Miyasaki – Porco Rosso, Mon Voisin Totoro… Voilà, BGE, c'est un peu une mixture de tout ça à la fois. Oui, moi aussi je trouve ça appétissant.



Jade ouvre les armoires en donnant un grand coup de pied dedans. Pratique, je vais essayer ça à la rédaction.



Qui a laissé le shampoing ouvert ?

La vérité est ailleurs

Imaginez une planète qui ressemblerait un peu à la Terre, mais avec de la verdure partout, des espèces animales en liberté pas vraiment en danger et des océans non pollués… Mouais, oubliez la Terre alors. L'histoire de BGE prend place dans un monde merveilleux vaguement cousin de la planète Naboo (Star Wars), où il fait bon vivre lorsqu'on possède une petite maison sur la côte. Mais sous ses airs enchanteurs, le royaume d'Hyllis va mal, très mal : la planète est régulièrement attaquée par des bestioles venues de l'espace et qui n'ont rien trouvé de mieux que de harceler la population pour occuper leur dimanche après-midi. Déprimés par tant d'acharnement, les Hylliens s'en sont alors remis à une puissante organisation militaire qui est censée les protéger. Mais en réalité, la vilaine en profite pour contrôler l'information et mener de grandes campagnes médiatiques douteuses. Devant tous ces

BEYOND

AVENTURE MAGIQUE

GOOD & EVIL





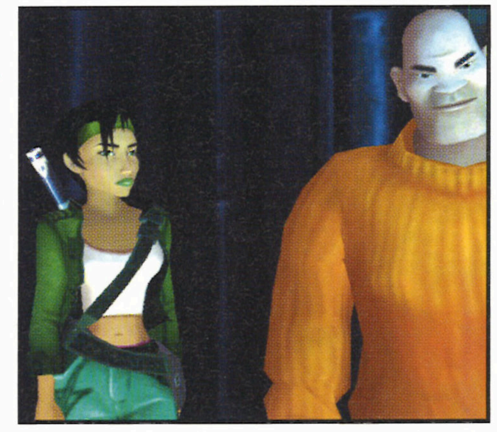
problèmes, Jade, une jeune journaliste qui pourrait en remontrer à Albert Londres ou à Tintin (voire à Milou), décide de couper la télé et retourne se coucher… Ah non, en fait, elle va tenter de jouer les agents Scully pour essayer de dissiper l'épais mystère qui plane autour de tous ces événements préoccupants. J'me disais, aussi.

Hakuna Matata

Au départ, on se laisse porter par l'intro et on pense naïvement pouvoir admirer le jeu sans avoir à bouger le petit doigt. Grave erreur. Dès la fin de la cinématique, il faut se ruer sur le clavier pour repousser les premières vagues d'aliens qui surgissent de toute part, apprendre les mouvements de base en moins de deux et venir à bout d'un gros Boss ténébreux. Au moins, c'est sûr, on est dans l'ambiance. Ensuite, on pourra visiter les endroits qui constituent le quotidien de l'héroïne, et apprendre à connaître les personnages qui sont au cœur de l'aventure. Par exemple, Pey'j le cochon est une sorte de croisement qui aurait mal tourné entre Pumba du Roi Lion et Porco Rosso. Il viendra rapidement épauler Jade au cours de ses pérégrinations, et son aide (enfin son poids) sera indispensable pour franchir certains obstacles. Par exemple, il pourra sauter sur des espèces de trampolines pour nous aider à accéder à des plates-formes situées en hauteur. Même si on ne peut jamais le contrôler directement, une touche permet d'actionner son attaque spéciale, qui consiste à se jeter lourdement sur le sol pour provoquer une puissante onde de choc. S'ensuit un ralenti à la Max Payne qui enveloppe les alentours pendant quelques instants, laissant juste le temps à Jade de déclencher des coups spécifiques avec son sceptre de combat. Par la suite, d'autres gros lourds viendront se joindre à nous, histoire de varier les plaisirs. Question maniabilité, Jade se prend en main très facilement. Vue de dos, notre journaliste d'élite possède à son actif une large panoplie de mouvements et d'attitudes qui n'a d'égal que sa grâce et sa souplesse au combat. En pressant simultanément des touches directionnelles et le bouton d'action, elle se met à effectuer de nombreux combos avec une facilité déconcertante. Il est également possible de déclencher un coup spécial dévastateur en

On peut consulter les scores des courses d'hovercraft qui s'affichent un peu partout.





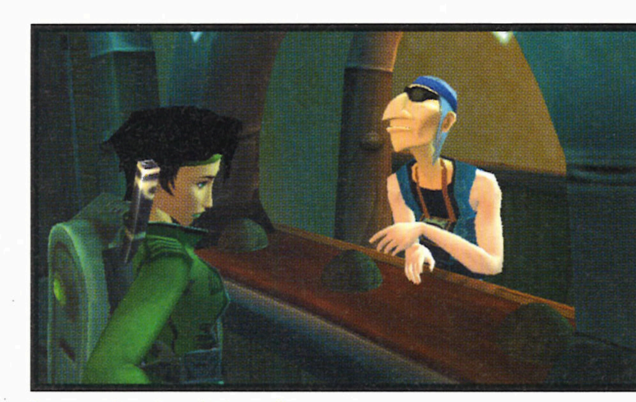
Jade et Morpheus dans les bas-fonds du monde réel.

maintenant la pression sur la touche d'attaque pendant un petit laps de temps, et lorsqu'on relâche tout, paf, elle virevolte dans les airs en tourbillonnant dans une gerbe monumentale de flammes et d'éclairs. Trop pratique les jours de fête.

Sauve qui peut

Ce qui est particulièrement jouissif dans BGE, c'est cette grande liberté de déplacement laissée par le gameplay, un peu comme dans GTA 3. C'est bien simple, on peut quasiment passer des heures à flâner dans la nature, loin du métro parisien et de la folie des hommes, sans effectuer la moindre mission obligatoire. Évidemment, le scénario principal ne progresse que si l'on suit le cheminement imposé par le jeu, mais au moins, on peut avancer en prenant tout son temps. Au départ, Jade doit réunir un maximum de clichés de la faune environnante pour un laboratoire biologique. Il faut donc arriver à prendre de jolies photos, ni de trop près, ni de trop loin et avec un cadrage de qualité. On passe alors naïvement son temps à traquer des bestioles rarissimes en tout genre, comme des libellules géantes, des scarabées venimeux, des loutres – véridique ! – ou des Bishops hyperactifs – vraiment très rares. On peut ensuite revendre ses images au centre de recherche de manière à gagner sa vie et à pouvoir se payer des tranches de fromage (qui redonnent de l'énergie), des nouvelles cartes graphiques (qui rendent du goût aux jeux vidéo) ou les fameuses perles qui constituent la monnaie la plus précieuse du monde d'Hyrule, heu, d'Hyllis. Les points de vie de notre reporter de choc sont symbolisés par des petits cœurs en haut de l'écran, il est d'ailleurs possible d'augmenter leur nombre

Beyond Good & Evil est une mine de trouvailles où différents gameplay s'entremêlent pour former un tout cohérent, qui s'impose comme un formidable jeu d'aventure.



Ce gros nigaud espérait me flouer avec son jeu débile, mais c'était sans compter sur ma connaissance approfondie des épreuves de Fort Boyard.



Nirvana acoustique

Alors là, j'ai du mal à en croire mes enceintes. Les musiques de BGE sont tout simplement épatantes. On passe des accords de piano mélancoliques aux sonorités discordantes asiatiques en fonction de l'environnement qui nous entoure ; certains combats laissent place à un genre d'electro avec des basses bien puissantes et des samples de qualité, tandis que les courses d'hovercraft sont rythmées par des mélodies enjouées, dans le plus pur style Manu Chao. Je crois bien que tous les genres musicaux sont représentés, à part peut-être le metal-indus organique ou la techno amphibolique. Oui, j'ai des goûts variés, je sais.



Des petites séquences de plate-forme viendront nous rappeler à quel point on peut s'arracher les cheveux quand on n'est pas bien réveillé.

TIPS JEU

N'hésitez pas à photographier le cochon, sa jolie bouille de porc peut vous rapporter gros. J'ai même réussi à le photographier une seconde fois, le centre de recherche m'a payé les clichés en le prenant pour une espèce inconnue.

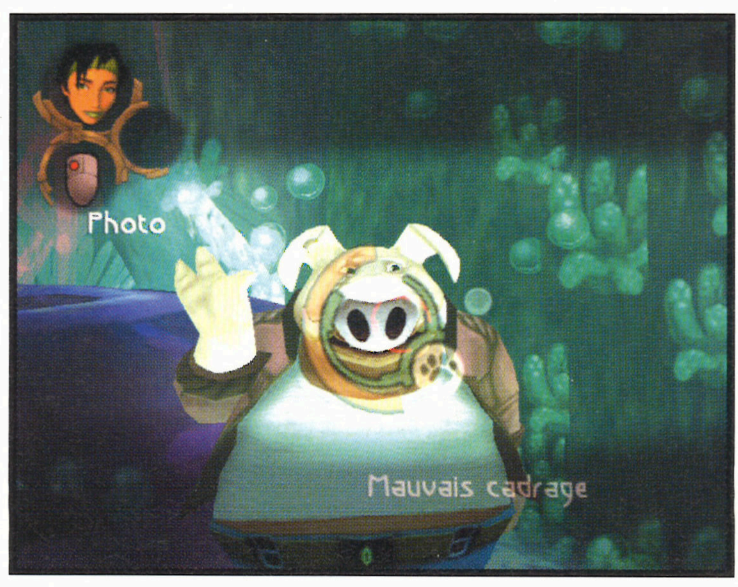


« Iceberg droit devant ! »

grâce à des bonus prévus à cet effet, et ainsi permettre à Jade d'encaisser davantage de coups (oh tiens, exactement comme dans Zelda...). Des bornes disséminées un peu partout dans le pays permettent aussi de s'approvisionner en bonus divers. Le système de sauvegarde est également basé sur ce principe, puisqu'il faudra attendre de se retrouver devant une borne prévue à cet effet pour conserver sa progression. Oui, c'est typiquement console comme méthode, mais il faut avouer que ça limite le syndrome « je-save-toutes-les-trois-secondes-sans-me-soucier-de-rien, et j'avance le plus vite possible en avalant mon sandwich »... C'est Tbf qui va râler.



Haaa, lâche-moi espèce de gros porc !



Cet abruti de Pey'j ne peut pas s'empêcher de nous faire coucou quand on essaye de prendre une photo.

Les délices de la glisse

Régulièrement, de nombreux petits détails viennent enrichir le déroulement de l'aventure. Par exemple, au bout d'un moment, on pourra fixer un zoom numérique sur l'objectif de son appareil photo. Ça peut paraître anodin dit comme ça, mais c'est extrêmement utile pour prendre des clichés en restant à distance comme un gros lâche. Jade peut également poursuivre son safari-photo en voyageant à bord de l'hovercraft que les développeurs ont gracieusement mis à sa disposition. En fait, il s'agit du principal moyen de locomotion de l'héroïne pour se rendre aux différents endroits-clés de l'aventure. C'est un véritable régal de parcourir les larges étendues du royaume en fonçant à toute allure dans les ruelles de la capitale, une vaste cité vétuste et splendide à moitié engloutie par la mer. On croise alors d'autres vaisseaux qui sillonnent les avenues dans leurs couloirs aériens respectifs, on peut admirer le changement jour/nuit qui plonge la ville dans des ambiances radicalement différentes tandis que de larges écrans publicitaires diffusent leurs programmes en boucle. Bref, c'est vivant et ça donne envie de s'arrêter un peu partout pour acheter n'importe quoi.

Hyllis, une ville qui bouge

Vous avez un projet, une envie ? Un besoin d'argent ? N'hésitez pas à vous inscrire pour participer aux courses d'hovercraft. C'est typiquement le genre de gameplay alternatif que l'on rencontre dans BGE. On dispute une épreuve acharnée face aux autres concurrents, exactement comme dans un petit

F-Zero très basique. Ainsi, en remportant la course, on obtient une perle qui pourra nous permettre d'acheter des pièces supplémentaires pour customiser notre hovercraft, comme par exemple un nouveau moteur, des boosts ou des kits de réparation. Lors de mon premier passage en centre-ville, je me suis abonné au journal officiel du coin et au magazine Hyllis Futé. Maintenant, j'obtiens régulièrement les dernières infos importantes, les bons plans utiles et les adresses des endroits les plus branchés pour mes sorties du samedi soir. Un peu plus loin, on peut s'arrêter pour visiter le quartier piéton. On entre dans un bar, l'ambiance est feutrée et chaleureuse. On croise de nombreux personnages qui vaquent à leurs occupations, d'autres nous suivent du regard quand on passe un peu trop près d'eux, certains répondent plus ou moins gentiment aux questions qu'on désire leur poser. Bref, on a réellement le sentiment d'évoluer au cœur d'un univers qui n'a pas attendu notre arrivée pour exister.

Paparazzi pour la bonne cause

Plus tard, Jade s'engage dans une organisation de résistants en quête de vérité. Il faudra alors participer à des missions d'infiltration en plein cœur des bases ennemies appartenant aux militaires censés nous protéger, tout en gardant précieusement son appareil photo, histoire de conserver quelques souvenirs et accessoirement de ramener des preuves tangibles pour tenter de soulever la population. C'est comme ça qu'au fur et à mesure de la progression, on prend pleinement conscience de la richesse du scénario et croyez-moi, on ne s'ennuie pas un instant. Bon, je vais quand même éviter de vous dévoiler tous les tenants et aboutissants de l'histoire, je voudrais pas passer pour le type qui raconte la fin de Usual Suspects dans la file d'attente (oui, ça existe). Sachez simplement qu'il vous faudra compter sur une bonne quinzaine d'heures de jeu, rien que pour venir à bout de l'histoire principale. Et encore, c'est sans compter les objectifs secondaires et les petits jeux alternatifs qui peuvent, à eux seuls, vous scotcher à l'écran pendant plusieurs heures.

Manie habilitée

BGE sortira sur toutes les plates-formes. PC, PlayStation 2, Nintendo GameCube ou XBox, tout le monde pourra profiter des aventures de Jade. Même si la version PS2 semble souffrir de quelques animations saccadées, Ubi Soft a tenu à optimiser ses conversions en fonction des supports. La version PC a fait l'objet d'un travail minutieux concernant la transposition de la maniabilité console au duo clavier/souris. Le résultat est convaincant et hormis quelques problèmes dus aux changements de caméra, le tout reste parfaitement jouable. Comme quoi, un développement multi plates-formes peut être réussi. Dites les gars, vous voulez pas donner des cours à certains ?



Les loutres bipèdes, un marché qui rapporte gros.



Sur quel bouton j'appuie là ?





Tiens, la météo n'avait pas annoncé ce temps-là...

Sortez les pinceaux

Une bonne partie des types qui ont bossé sur ce projet viennent directement du monde de l'animation traditionnelle, et ça se voit. Beaucoup de soin a été apporté au design des personnages, et leurs animations faciales sont absolument sidérantes, c'est véritablement digne d'un grand dessin animé. Il va sans dire que les décors sont du même acabit, la palette de couleurs est utilisée à bon escient et chaque niveau possède un charme qui lui est propre, bref, les environnements n'ont pas été copiés/collés à la va-vite juste avant le week-end de la sortie du soft... En tout cas, le rendu artistique est exceptionnel. Idem pour le moteur du jeu qui s'avère parfaitement huilé et qui permet de retranscrire à merveille la richesse du royaume d'Hyllis. Les plans d'eau sont somptueux et les éclairages dynamiques font travailler nos puces graphiques dans la joie et la bonne humeur. L'interface est parfaitement intuitive et ergonomique : bouton droit pour les actions et bouton gauche pour annuler. Les menus sont clairs, les commandes simplifiées à l'extrême, bref, tout est mis en œuvre pour que le joueur reste absorbé par l'aventure. Enfin, l'I.A. des personnages secondaire est irréprochable, je n'ai pas encore eu envie de voir le groin de Pey'j dans mon assiette suite à une mésentente d'ordre technique. Il suit parfaitement l'héroïne et ne reste jamais stupidement bloqué par une touffe d'herbe ou un petit caillou. Tant mieux pour lui.

Un peu de technique

Le moteur du jeu, le « Jade », a été concocté par l'équipe d'Ubi Soft et une version modifiée est utilisée dans Prince Of Persia : Les Sables du Temps. Autant dire qu'il a fait ses preuves et qu'il affiche moult détails avec une facilité déconcertante. Évidemment, pour conserver une bonne fluidité, mieux vaut posséder une machine en phase avec son temps, comme un Athlon 2 GHz et une GeForce 4. Avec ça, roulez jeunesse, le plaisir est assuré. À noter, le jeu adopte le format 16/9.

Les Boss nous laissent généreusement une bonne grosse perle, histoire qu'on puisse pratiquer le shopping à outrance dans les rues de la capitale.



Hop, dans le caddie

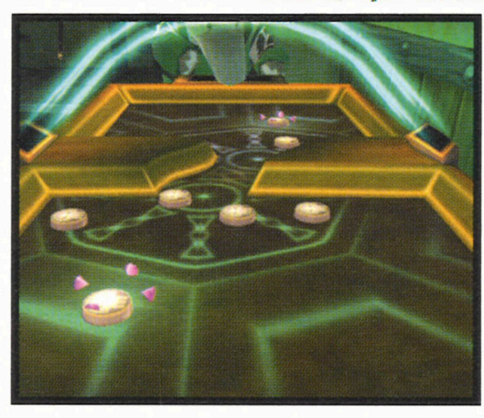
Bon, on va pas y passer la journée, hein. Remarquez, moi, ça ne me dérangerait pas de vous parler du jeu dans ses moindres détails, je suis payé pour. Mais le Joystick tout entier suivi du prochain numéro n'y suffiraient pas, et je pense qu'il me serait difficile de négocier autant de pages avec mon rédac chef adoré (ndlr : fayot !). De toute façon, vous l'avez compris, BGE est un grand jeu (oui je sais, ça rime). En fait, c'est l'archétype du bon titre de Noël qui vous prend aux tripes, auquel vous pensez pendant le repas familial en faisant semblant de participer à la conversation. Malgré tout, on peut reprocher quelques petites choses au dernier bébé d'Ubi Soft. À mon avis, le plus gênant sur la version PC – le jeu existe aussi sur consoles –, ce sont ces satanés renversements de maniabilité. Je m'explique : à certains endroits, la caméra change de position et les directions s'inversent. Le bas devient le haut, et vice versa, c'est très énervant, Jade faisant demi-tour si vous ne réagissez pas assez vite. Enfin, comme je vous le disais au début, BGE emprunte énormément d'éléments à différents univers connus. Du coup, certains passages laissent une légère impression de déjà-vu, que ce soit au niveau des personnages ou des ambiances. Malgré tout, Beyond Good & Evil reste une mine de trouvailles où différents gameplay s'entremêlent pour former un tout uniforme et cohérent, et s'impose sans problème comme un formidable jeu d'aventure. Voilà, je crois qu'il est temps de féliciter nos petits Français d'Ubi Soft pour l'extraordinaire boulot qu'ils viennent de réaliser. C'est pas tous les jours que l'on peut pousser du cocorico en bombant le torse.


Blutch



L'haleine tueuse. Un danger toujours trop répandu.

Attention, ce jeu rend fou.





La cité d'Hyllis au coucher du soleil. Admirez les écrans publicitaires. Dans la vraie vie, ils vous saouleraient déjà. Volants ou pas.

En Deux Mots

Une histoire passionnante, pleine de poésie et de personnages attachants. Beyond Good & Evil nous plonge dans une aventure aux multiples facettes, où se mêlent action et émotion avec maestria. Ça change des jeux sur la Seconde Guerre mondiale...

- \+ L'univers, riche et captivant
- \+ Un gameplay fourmillant de bonnes idées
- \+ Une histoire travaillée et intéressante
- − La maniabilité parfois crispante selon les angles de caméra
- − Certains passages laissent une impression de déjà-vu

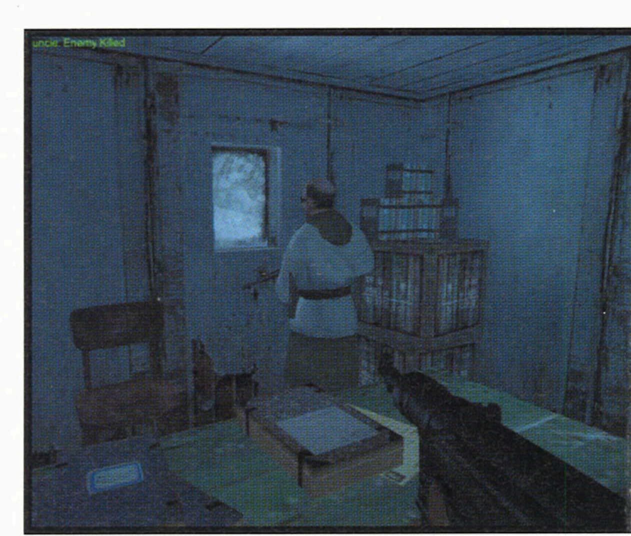
8	Technique
9	Artistique
8	Intérêt



USB
MP3
DVD
USB
2
5
aiwa.com

AH LÀ LÀ, ON L'AURA ATTENDU NOTRE HIDDEN & DANGEROUS 2. RENDEZ-VOUS COMPTE, BIENTÔT QUATRE ANS QU'ILS LE DÉVELOPPENT EN SECRET AU FIN FOND DE LA RÉPUBLIQUE TCHÈQUE, ENTRE DEUX PARTIES D'OPERATION FLASHPOINT... ENCORE UN PEU ET J'AURAIS EU LE TEMPS DE DÉBUGGER LE PREMIER ÉPISODE ! ALORS, ÇA VALAIT LE COUP D'ATTENDRE ? OUI. AH ZUT, ÇA, JE SUIS CENSÉ LE DIRE À LA FIN.





Salut Zizou, comment ça va ce matin ?



Votre mission : diriger quatre soldats endurcis et blasés à travers un tas d'endroits branchés de la Seconde Guerre mondiale.

Dans les années 40, c'était vraiment la grande classe de bosser pour le SAS. Pour ceux qui se posent encore la question, je précise qu'il ne s'agit pas d'une variante d'un syndrome respiratoire atypique, non, le SAS, c'est le Spécial Air Service britannique, le fameux groupe d'intervention militaire. Lors des nombreux voyages organisés par la direction, les salariés de l'époque devaient régulièrement effectuer des opérations ultra-secrètes derrière les lignes ennemies. Au moins, c'était l'occasion de voir du pays sans trop se poser de questions : pas de passeport, pas de douane, rien, juste un bon fusil en cas de contrôle inopiné des autorités locales. Dans Hidden & Dangerous 2, figurez-vous qu'on va pouvoir revivre ces folles escapades d'antan. On aura donc la lourde tâche de diriger un maximum de quatre soldats endurcis et blasés à travers un tas d'endroits branchés de la Seconde Guerre mondiale, de la Norvège à l'Europe centrale en passant par l'Afrique du Nord. Et à l'époque, croyez-moi, on savait s'amuser.

SAS discute

Évidemment, selon le type de mission, il faut équiper consciencieusement sa petite équipe avec du matériel adapté, afin que personne ne se retrouve complètement démuni une fois arrivé à l'étranger. Les armes de Hidden 2 sont d'ailleurs totalement fidèles à leurs modèles historiques, et toutes les caractéristiques qui y sont associées sont à prendre en considération avant de partir fouler les terres de l'Axe. En fait, la gestion de l'équipement est un élément extrêmement important dans Hidden & Dangerous. Les personnages possèdent

Mince alors, au prix où est l'essence !









CONFIG MINIMUM 1,4 GHz, 512 Mo, GeForce 3 Ti200
ÉDITEUR Take Two Interactive
DÉVELOPPEUR Illusion Softworks
République Tchèque
TEXTE en français ET VOIX V.O.



Hidden & Dangerous 2

ACTION/TACTIQUE

un nombre d'emplacements prédéfinis, et ils ne pourront transporter que les armes ou les objets qui entreront dans leurs poches, ni plus ni moins ; n'espérez donc pas ramener deux ou trois modèles de lance-roquettes à la maison pour impressionner votre copine le soir venu. Heureusement, on peut tout de même équiper les plus costauds d'un sac à dos pour transporter davantage de matos, mais même dans ce cas-là, chacune des cavités de la sacoche est scrupuleusement prise en compte par le programme. Vous voyez, il faut commencer à faire chauffer ses neurones avant même d'entamer la mission pour arriver à partir avec un équipement adapté. Le coup du type qui a risqué sa vie pendant trois plombes pour dénicher des documents secrets, et qui n'est même pas foutu de les photographier une fois sur place parce qu'il a préféré garder un bazooka plutôt que son appareil photo, ça arrive plus souvent qu'on ne le pense dans Hidden & Dangerous.

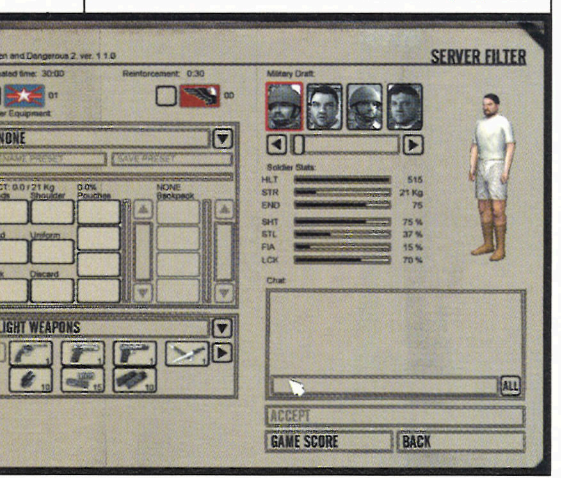
Hidden & Dangerouste

Inutile de préciser qu'ici, les dégâts sont infligés de manière réaliste ; nos hommes exprimeront donc quelques réticences avant d'avaler plusieurs boulettes de plomb, surtout si leur circonférence dépasse les 9 mm... Par rapport au premier épisode, un nouveau système d'ordres via un menu contextuel a été implémenté et rappelle furieusement celui d'Operation Flashpoint. Il est ainsi bien plus pratique de synchroniser ses attaques, puisqu'il n'est plus nécessaire de sélectionner ses petits soldats les uns après les autres en leur tirant l'oreille pour les obliger à se positionner correctement au moment d'un assaut. En ce qui concerne l'interface et la maniabilité, le jeu nous laisse le choix entre la vue à la première et à la troisième personne. On peut également accéder à une vue du réticule de notre arme principale, de manière à viser de façon bien plus précise et réaliste. Tout comme dans Splinter Cell, on a aussi la possibilité de moduler la vitesse de sa course grâce à la molette de la souris. Ce système a fait ses preuves et il s'avère réellement intuitif dans le feu de l'action. Mais le gros point fort de Hidden 2, c'est son gameplay qui développe à l'extrême le parti pris de la liberté d'action. Pendant le briefing, on nous expose les objectifs à atteindre, et ensuite, hop, on se démerde comme en 40 : « Voilà un complexe souterrain grouillant de soldats enragés. Rapportez-nous tel ou tel objet ultra-secret, faites sauter tout ça et surtout, n'oubliez pas de refermer la porte avant de sortir, merci ». Ensuite, chaque joueur choisit sa méthode. Pour vous donner une idée, c'est un peu comme dans Hitman 2 : on peut la jouer silent assassin et ainsi s'infiltrer pour descendre les Allemands un par un avec une aisance à faire pâlir le Predator, ou bien endosser le rôle du soldat furieux qui n'écoute que sa mitrailleuse et qui n'est à l'aise que dans un bain de sang monumental. Même si c'est le sien.



Allez reviens gamin, sors de la maison ! Je te ferai absolument aucun mal !

L'interface est très bien conçue et permet de gérer facilement la tonne de matériel proposée.



L'armée de terre recrute

Les objectifs se résument souvent à rapatrier des potes qui ont poussé un peu trop loin leur visite derrière les lignes ennemies, à anéantir des réserves de matos ou de soldats, à jouer les paparazzi cachés et dangereux aux abords d'un complexe d'armement ou encore à s'inviter à la surprise-partie du 4e régiment de la Wehrmacht, avec des bières anglaises et des fusils alliés, histoire de bien déconner. Bref, on ne s'ennuie pas, d'autant plus



L'herbe, il parait que ça purge les intestins. Si si, mon chien il en mange après chaque repas. Alors je me suis dit : pourquoi pas ?

Multisolo

Au lieu de finir la campagne trois fois d'affilée, on peut s'amuser à rejouer ses missions préférées différemment grâce aux nombreux modes solo disponibles. En fait, tout comme dans la série des Rainbow Six, on retrouve le classique mode Loup Solitaire, où il faut se débrouiller seul à la John McClane dans un niveau grouillant d'ennemis, ou, plus original, un mode Carnage dont je vous laisse deviner le principe.



Mais ils l'ont mis où le Coop ?

Hérésie ! Impossible de rejouer les missions de la campagne solo en Coopératif ! Allez dites, vous allez bien nous sortir un bon gros patch pour réparer ça, hein ? Sierra l'avait bien fait pour SWAT 3, ce qui avait d'ailleurs eu pour effet immédiat de relancer l'intérêt (et les ventes) du soft. Pour se consoler, on a tout de même droit à des modes multi très sympa avec des objectifs à atteindre comme, par exemple, parvenir à photographier des emplacements précis en s'infiltrant dans la base adverse, protéger une forteresse ou un pont stratégique lors de batailles épiques en mode Occupation avec tout un tas de véhicules à utiliser. Mais bon, rien de complètement révolutionnaire. Pour l'instant, Hidden & Dangerous 2 reste donc un jeu solo. Snif.



Raoul Vigier, instructeur en chef de son état.

que de nombreux rebondissements empêchent la monotonie de venir s'immiscer dans le déroulement de la campagne principale. Par exemple, au début du jeu, on suit un résistant qui nous guide à travers la forêt pendant un bon moment, histoire de retrouver un pilote qui s'est écrasé dans les environs. Il nous aide ainsi à éviter les patrouilles allemandes qui sillonnent les routes – il modifie d'ailleurs son itinéraire d'une partie sur l'autre – et quand il ouvre enfin la bouche pour nous dévoiler l'emplacement exact de notre ami l'aviateur perdu, paf, il se fait descendre par un Allemand maladroit. Pas de bol, on doit donc se débrouiller seul pour terminer la mission, coûte que coûte. En ce qui me concerne, j'ai coiffé sa toque, je lui ai fait les poches pour vérifier qu'il n'avait rien d'intéressant sur lui et j'ai continué ma route après m'être promis de le venger jusqu'à la mort.

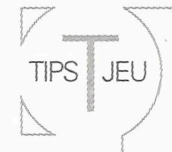
De nombreux rebondissements empêchent la monotonie de venir s'immiscer dans le déroulement de la campagne principale.



Les matinées sont fraiches sur la banquise, mais ça vaut le coup de se lever tôt.



Hé, Karl, c'était pour rire ! Tu m'en veux pas, hein dis ?



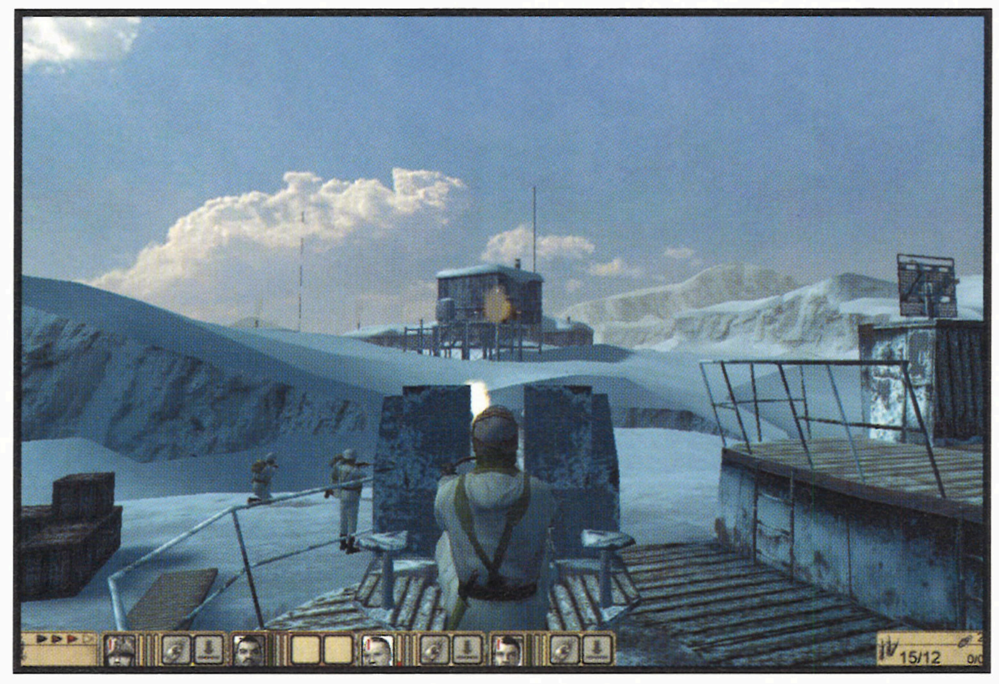
Lors d'une fusillade, ordonnez à vos hommes d'effectuer un tir de barrage. Pendant qu'ils videront aveuglément leurs chargeurs sur l'ennemi, vous pourrez atteindre une position avancée et ainsi manger un bon casse-croûte pendant que tout le monde sera obligé de rester à couvert.



La conduite des véhicules est vraiment très agréable. On peut même déraper comme un gros malade avec le frein à main.

Dis papi, raconte-moi la guerre

J'ai froid. Il fait nuit. Je tremblote, mon pistolet automatique à la main. J'aimerais sourire à Brad qui est allongé à côté de moi dans cette grande étendue neigeuse, mais impossible, mes lèvres sont bien trop gercées et je n'ai pas emporté mon stick labial adoré. Soudain, j'entends des voix résonner au loin. Deux Allemands s'approchent en discutant. C'est maintenant ou jamais. Je surgis de derrière le sapin tandis que Brad et les autres me couvrent, et pan, je descends le premier garde qui s'effondre dans la neige sans avoir pu livrer l'intégralité de sa recette de choucroute bavaroise à son collègue qui, horrifié, reste figé. Je décide alors de loger une cartouche dans sa jambe, de manière à ce qu'il laisse tomber sa mitraillette. Du coup, il comprend mon message, lève les mains au ciel et s'affaisse. Je l'attache et le dispense de son uniforme. Sur les bons conseils de Brad, on finira par le laisser là, en caleçon dans la neige et les flocons tourbillonnants, avant de s'éloigner en riant si fort que Hitler lui-même aurait pu nous entendre. Un peu plus tard, l'uniforme me permettra de passer inaperçu l'espace de quelques


Il est évidemment possible de s'emparer des mitrailleuses ou des canons que l'on croise en cours de route.

J'aime le gruyère

La balistique a été extrêmement développée. En plus du soin qui a été apporté aux paramètres classiques tels que la portée des armes, leur puissance de feu ou leur précision, on peut transpercer certaines matières. Par exemple, il est possible de toucher un ennemi en tirant au travers d'une palissade en bois ou en criblant une porte. Les ricochets sont également de la partie puisqu'il n'est pas rare de voir ses tirs déviés au moment où ils heurtent des parois métalliques. Honnêtement, depuis SWAT 3 (tiens, encore lui), je n'ai pas vu beaucoup de jeu gérer la balistique de cette façon.

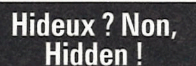
secondes, juste avant que les taches de sang sur le pantalon ne trahissent ma véritable identité de farceur anglais. Bref, la liberté d'action est considérable, et le soin du détail qui a été apporté à ce titre est assez phénoménal.

Le plaisir n'est pas dans la ligne droite

Bien évidemment, il est possible de prendre le contrôle des différents engins que l'on croise pendant le déroulement d'une mission. Dans la plupart des jeux, lorsqu'on rencontre un véhicule, on a beau écraser frénétiquement la touche d'action, rien à faire, il est souvent impossible de monter à bord d'une voiture ou d'un half-track. J'ai même pas dit « conduire » hein, là c'est encore plus rare. Alors oui, parfois, les développeurs tentent de nous donner la vague impression d'être aux commandes d'un tank qui reste bloqué dans un couloir bien déterminé à l'avance. La plupart du temps, on se retrouve au fond d'un grand canyon, avec l'impossibilité d'aller à droite ou à gauche, un peu comme dans Medal of Honor. Mais là, dans Hidden & Dangerous 2, on est enfin considéré comme des grands garçons capables de déterminer s'il est sage ou non de monter à bord d'une voiture pour traverser une partie du niveau, ou s'il est préférable de continuer à pied. En plus, nos coéquipiers peuvent servir à autre chose qu'à dormir à l'arrière du véhicule. Par exemple, lorsqu'on se retrouve à l'intérieur d'un camion, les autres soldats se positionnent d'eux-mêmes à l'arrière et peuvent tirer sur les ennemis qui s'agitent autour du poids lourd. Dans le même genre, lorsqu'on prend les commandes d'un blindé, nos braves gars s'installent confortablement au poste de mitrailleur ou de canonnier sans se faire prier.

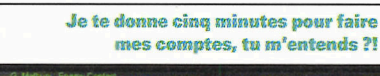

Oasis is good.

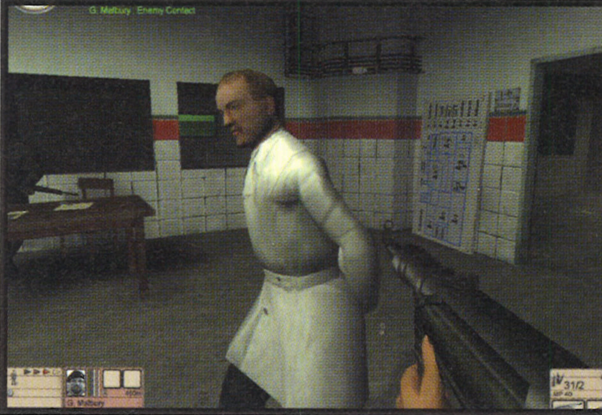

Eh, l'avion, on fait la course ?



Hideux ? Non, Hidden !

Je dois tout de même avouer que les trois premiers niveaux de Hidden 2 ne sont pas vraiment spectaculaires ou tripants. En fait, il faut attendre d'arriver sur les icebergs de l'Arctique à la lumière du petit matin pour saisir toute la quintessence du soft. À partir de ce moment-là, les niveaux deviennent vraiment agréables à jouer, avec des situations suffisamment variées pour scotcher l'amateur d'action/tactique à sa souris pour, au minimum, une quinzaine d'heures de jeu... voire beaucoup plus si vous jouez en prenant soin d'essayer un maximum de possibilités ou si vous vous lancez dans les différents modes proposés en solo (voir l'encadré « Multisolo »). En plus, la réalisation du soft est vraiment somptueuse. Les attitudes des personnages sont magnifiques, les touffes d'herbe plient sous les soldats qui rampent au sol et les animations ragdoll des corps qui s'effondrent sont toujours du plus bel effet. Lors d'une fusillade, les ennemis n'hésitent pas à tirer au hasard par-dessus les obstacles, attendent d'être en nombre suffisant


Je te donne cinq minutes pour faire mes comptes, tu m'entends ?!



Hep, toi, file-moi les clés du sous-marin !



Le champ de vision permet d'y voir clair à des kilomètres à la ronde, il est très utile de se placer au sommet des montagnes pour observer le terrain avec des jumelles.



avant de venir nous déloger d'un recoin, se replient en exploitant intelligemment la couverture offerte par les éléments du décor, bref, les séquences d'action sont saisissantes. L'ambiance des niveaux n'est pas en reste : de temps à autre, des bourrasques de vent soulèvent des petits nuages de poudreuse qui virevoltent dans les airs, des morceaux de glace se décrochent des icebergs dans un vacarme assourdissant, les textures en Afrique comptent parmi les plus belles que j'ai pu admirer – pour l'instant – dans un jeu vidéo, le tout dans une ambiance véritablement digne des meilleurs films de guerre qu'ait vu défiler le grand écran, avec un fond musical orchestré de main de maître, à grand renfort de percussions et de cuivres puissants. Boudiou, j'en ai encore l'oreille qui siffle.

Zut, raté

Dommage. Oui, si les développeurs ne s'étaient pas affolés pour sortir leur jeu dans les temps (comprenez juste au bon moment pour le glisser dans la hotte du père Noël), c'était le 9/10 assuré doublé du mégastar. Bon, là c'est déjà pas mal hein, surtout que je suis pas du genre à noter à la légère. En fait, les défauts de Hidden 2 tiennent plus du manque de finition qu'à des erreurs de gameplay à proprement parler – mode Coopératif mis à part, voir l'encadré sur le multijoueur. Premièrement, j'ai remarqué la présence de certains bugs, et j'ai dû me retrouver sous Windows une ou deux fois en l'espace d'une après-midi intensive de jeu. Rien de grave, mais c'est tout de même flippant, surtout quand on connaît le passif de la série en matière de bugs vicieux. Plus embêtant, l'I.A. des ennemis montre parfois des signes de faiblesses. Bon, pas autant que Bishop ces derniers temps, mais ça la fout mal de voir des soldats qui ne réagissent pas au quart de tour sur certaines actions ; on dirait qu'ils attendent parfois d'avaler goulûment une barquette entière de pruneaux avant de se mettre à couvert. Enfin, il me semble essentiel de préciser une fois de plus que le joueur en quête d'action pure et dure ou d'un FPS à la Medal of Honor risque d'être fortement déçu. Hidden & Dangerous 2 s'adresse en priorité aux joueurs patients, à ceux qui aiment prendre le temps de se plonger dans une véritable ambiance, de passer une heure à sélectionner du matériel ou à élaborer des tactiques différentes pour remplir les objectifs. En gros, si vous avez aimé Operation Flashpoint, Raven Shield, le premier Hidden ou même la série des Hitman, vous allez clairement en avoir pour votre argent. Pour les autres, je pense quand même que ce nouveau volet est suffisamment souple et comporte un gameplay assez novateur pour arriver à vous intéresser. Oh, et puis faites ce que vous voulez, moi j'y retourne. À l'année prochaine !

Blutch

Un peu de technique

Très honnêtement, vu la qualité graphique du soft, on peut tranquillement affirmer que Hidden 2 a fait l'objet d'une optimisation minutieuse. Sur un Athlon XP 2600 +, 512 Mo de RAM et une GeForce 3 Ti200, c'est très fluide en 1152x864 x 32 bits. Avec une carte graphique de dernière génération, la qualité des textures et des effets graphiques contribuera nettement à intensifier votre expérience ludique, mais les configurations plus modestes ne seront pas pénalisées.

On peut descendre les petits navions qui font des ronds dans l'air si on a pris soin d'emporter des armes un peu plus puissantes que le couteau de combat.



Nan, si vous plait, pas le pantalon, il est tout neuf !



En Deux Mots

Enfin un grand titre qui vient rejoindre Operation Flashpoint au panthéon des meilleurs jeux d'action/tactique. Mais attention, Hidden & Dangerous 2, c'est comme une bonne bouteille de Bordeaux : ça ne s'avale pas n'importe comment, il faut savoir en profiter lentement pour arriver à cerner les différentes saveurs successives qui ne se dévoilent qu'au fur et à mesure de la dégustation. Vous êtes prévenus, il ne sera pas donné à tout le monde de savoir l'apprécier.

- + La liberté d'action
- + Le réalisme des véhicules, des armes, des environnements
- + Une ambiance époustouflante
- – Pas de mode Coopératif
- – J'ai vu des bugs
- – L'I.A., parfois défaillante

8 Technique

8 Artistique

8 Intérêt





A Classic Greyhawk Adventure

Gamepro.com :
« vous serez accros à vie ! »

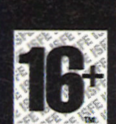
Joystick : 8/10

PC Jeux : 89%
« c'est tout simplement superbe et d'une variété bienvenue »

Replongez dans Greyhawk

WWW.GREYHAWKGAME.COM

www.pegi.info





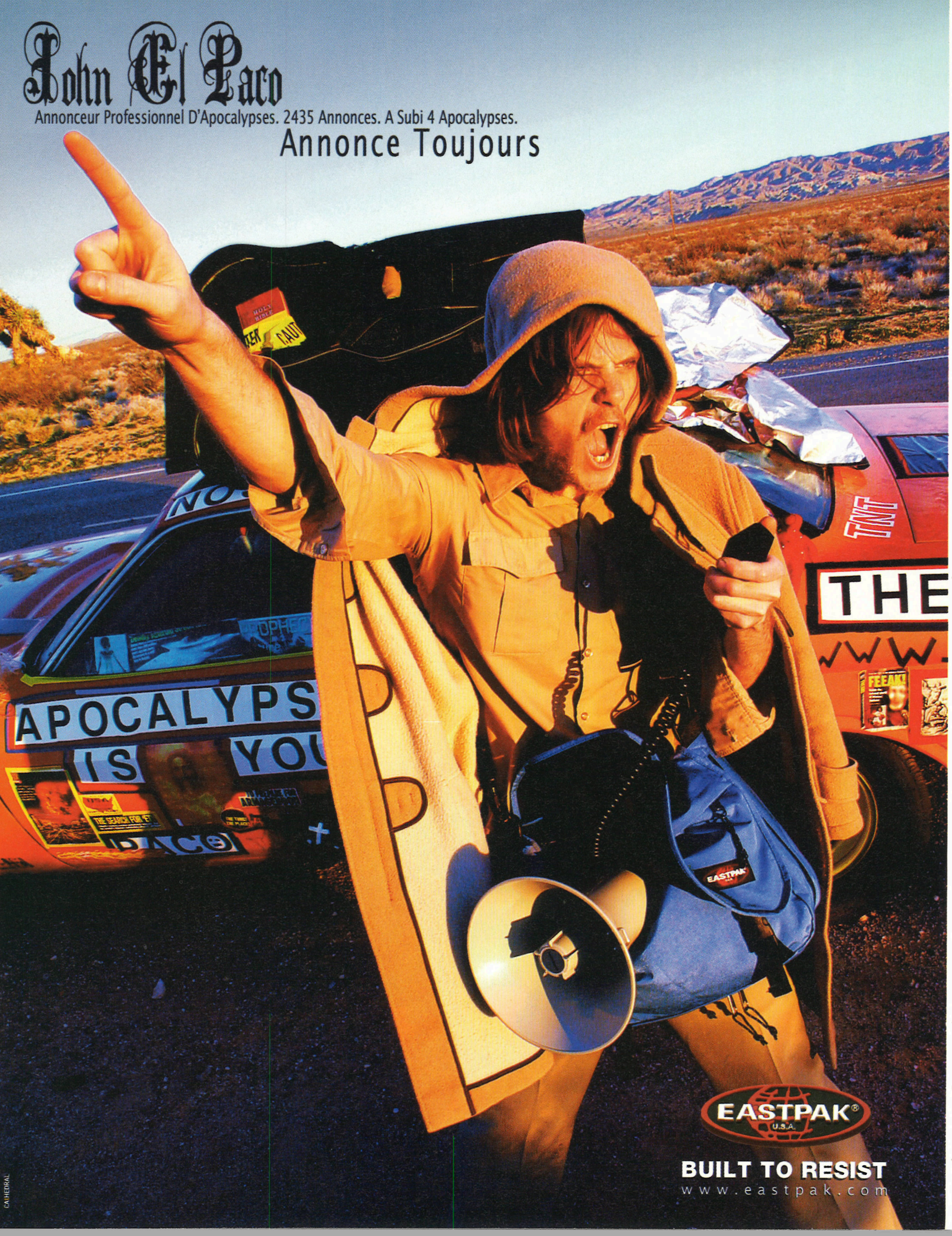








ATARI


John El Paco
Annonceur Professionnel D'Apocalypses. 2435 Annonces. A Subi 4 Apocalypses.
Annonce Toujours
APOCALYPS
IS
YOU
THE
TNT
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com



La Hollande est aussi à l'aise dans les dribbles que dans la fabrication de fromage orange.

Pro Evolution Soccer 3

SIMULATION DE FOOT

BIENTÔT TROIS ANS QUE LES PAUVRES AMATEURS DE FOOT SUR PC LORGNENT SUR LES PRO EVOLUTION SOCCER DE NOS AMIS CONSOLEUX. OUI CAR CHEZ NOUS, FIFA RÈGNE EN MAÎTRE DEPUIS DES ANNÉES ET IMPOSE TYRANNIQUEMENT SON GAMEPLAY ARCADE, SANS L'OMBRE D'UN CONCURRENT... TIENS, MAIS QUE SE PASSE-T-IL, MONSIEUR EA SPORTS ? POURQUOI TU TREMBLES DE PARTOUT EN CLAQUANT DES DENTS ?

J'ai l'impression qu'il va falloir s'y faire. Oui, cette fois encore, il vous faudra une manette digne de ce nom si vous comptez profiter pleinement de PES 3. Bon c'est sûr, vous pouvez toujours essayer de brancher un joystick ou tenter d'y jouer avec un volant à retour de force, mais j'aurais du mal à vous garantir un plaisir de jeu optimal. Non, ce qu'il vous faut, c'est une manette comparable à celle de la PlayStation 2, avec le même nombre de boutons et tout le toutim. Oui, arrêtons de nous voiler la face, ouvrons nos petits yeux collés et regardons la vérité en face : le pad est en train de devenir un accessoire indispensable, que dis-je, un périphérique incontournable pour tout bon joueur sur PC, au même titre que le clavier, le lecteur de DVD, la Freebox ou le verre de coca. Voilà, vous êtes prévenu. Bon, même si la plupart d'entre vous connaissent déjà bien la série des Pro Evolution Soccer, il va falloir en expliquer le principe à tous les types étranges qui n'ont jamais lâché leur souris et qui ne soupçonnaient même pas l'existence d'une console Sony. Dis Fumble, viens voir, j'ai des trucs à t'expliquer !

FIFA se trouve, f'est bien

Asseyez-vous, fermez les yeux et concentrez-vous très fort. Pouf, voilà, vous venez d'oublier tous les mécanismes et les rudiments de la série des FIFA. Ohé, c'est bon, vous pouvez rouvrir les yeux. Dans PES, il est quasiment impossible de traverser le terrain avec le goal et d'aller marquer en retournée acrobatique tout en regardant la télé, non, c'est pas avec le titre de Konami qu'on va obtenir des scores de baby-foot. Nous sommes donc bel et bien en présence d'une simulation. Entendez par là qu'il va falloir apprendre à maîtriser tout un tas de notions avant d'espérer s'approcher de la surface de réparation. On peut ainsi effectuer différents types de passes courtes, longues ou en profondeur avec les quatre boutons de base, tandis que la course s'enclenche tout naturellement en maintenant enfoncée une des gâchettes du pad. Malgré tout, il faut s'entraîner pendant un bon moment avant d'arriver à maîtriser

Quelques jours plus tard, le gardien se suicidait.









Config minimum 1,7 GHz, 512 Mo, GeForce 4 Ti4200
Éditeur Konami
Développeur Konami Computer Entertainment Tokyo Japon
Texte et voix en français





Nooooooon !



« Mais shoote-le ce ballong, shoote-le ! »

TIPS JEU

Essayez de dribbler correctement et d'envoyer le ballon dans les filets adverses. Ah oui et surtout, évitez à tout prix d'encaisser des buts. Non non, ne me remerciez pas, je suis là pour vous aider.

la plupart des mouvements complexes, qui impliquent souvent la combinaison simultanée de plusieurs boutons. Par exemple, pour déclencher un « une-deux », il faut maintenir enfoncée la gâchette, effectuer une passe courte, puis relâcher tous les boutons pour vite se ruer sur celui de la passe en profondeur. Oui je sais, les manips avancées font penser à du Street Fighter, et il faut un certain temps avant de les assimiler complètement. Inutile donc d'espérer disputer un match entier à l'aide d'un seul bouton ; je vous l'ai dit, on n'est pas dans FIFA. Pour les dribbles, c'est pareil, il faut arriver à anticiper les mouvements adverses au maximum, ne pas foncer tête baissée, triturer les touches directionnelles pour feinter et, si possible, glisser un coup du sombrero ou un contrôle orienté lobé en pressant la direction opposée à celle de l'arrivée du ballon, bref, vous voyez que la maniabilité est définitivement très technique. Et si vous espérez conserver la balle plus de trois secondes et demi, il va falloir m'apprendre tout ça en vitesse... Allez hop, au boulot !

Quelques grammes de finesse

Le tir au but est également une entreprise délicate. Lorsqu'on est arrivé à porter le danger dans la surface de réparation, il faut réussir à se concentrer trois fois plus qu'un moine bouddhiste, faire fi des roulades qu'exécute Tbf dans votre dos pour vous déconcentrer et ne pas écouter les petits sarcasmes qu'Atomic profère à voix basse en soufflant sur votre nuque, pour ainsi arriver à doser ses frappes avec une grande précision. Là encore, le novice aura du mal à trouver le doigté nécessaire avant d'obtenir un tir cadré. Pour shooter, il faut maintenir une légère pression sur le bouton de tir en dosant du mieux possible la jauge qui apparaît en bas de l'écran. Et là, en général, tout le monde se cache les yeux comme devant un bon film gore avant de hurler en cœur lorsque la balle vient heurter le poteau. Bref, c'est incroyablement jouissif, ça envoie une dose monumentale d'adrénaline dans la cervelle et au moins, ça ressemble à du vrai foutcheball.

Tac tic

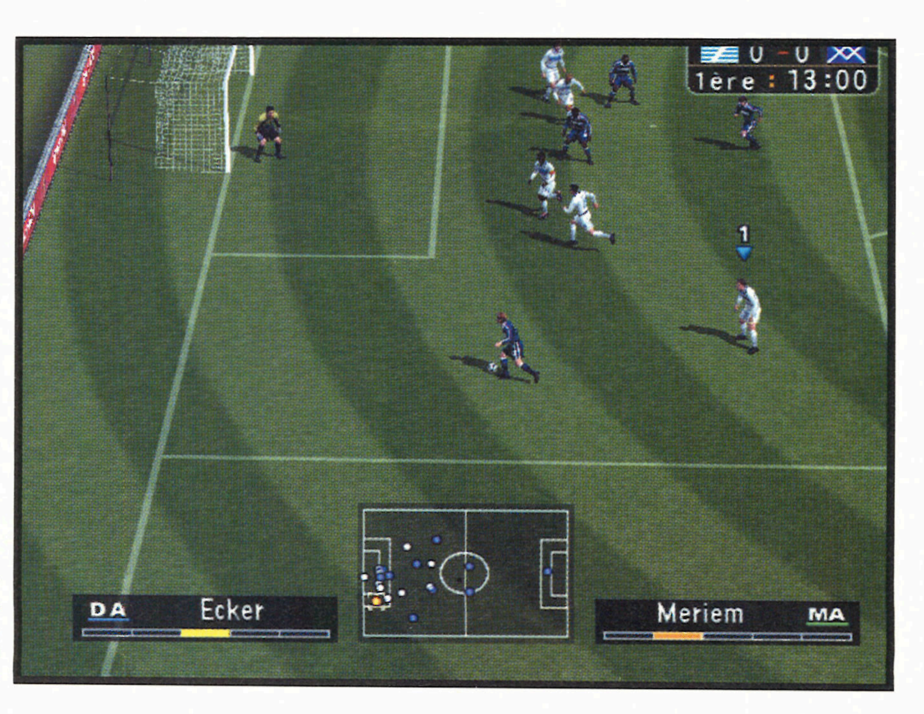
Mais laissez-moi vous parler du côté tactique et stratégique de PES 3. L'interface permet d'effectuer une multitude de réglages grâce à un menu que l'on peut faire apparaître à tout moment. Et là, c'est carrément la caverne aux merveilles pour tous les managers en herbe. On peut passer en revue les stats de chaque joueur au peigne fin, notamment grâce à des graphiques superposés qui permettent de visualiser au premier coup d'œil leurs différentes aptitudes. Lors d'un changement de joueur, il s'avère ainsi bien plus pratique de comparer leurs caractéristiques physiques pour être sûr de ne pas se tromper sur la marchandise. Il serait impossible d'énumérer ici toutes les commandes disponibles à partir de ce menu, mais sachez qu'on peut ordonner à nos hommes de marquer précisément tel ou tel joueur adverse pendant le match, de les obliger à adopter une attitude offensive, de déplacer les défenseurs un par un pour boucher les trous laissés par un carton rouge... bref, c'est extrêmement complet. Bien

Crespo : un tir, un but.





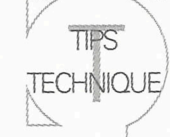
La chorégraphie de «Baby Come Back», très utike pour stopper les tirs adverses.



Il faut surveiller les ailes comme le lait sur le feu, parce que sinon ça déborde.



Avec un peu d'entrainement, il est tout à fait possible de marquer des coups francs d'assez loin.



Je ne saurais trop vous conseiller de vous procurer un adaptateur USB pour manettes PlayStation 2, histoire de saisir la substantifique moelle du soft. Vous devriez en trouver sans grande difficulté dans les petites boutiques spécialisées en jeux vidéo ou sur le Net.



Dis, tu sais que tu peux l'arrêter avec les mains, le ballon ?

sûr, on peut sauvegarder tous ses paramètres préférés d'un match à l'autre. Bon, si ça c'est pas de la simu, alors Joystick, c'est un mag sur les courses hippiques.

Ballonnements

En tout, 64 clubs sont disponibles, mais seulement six se voient affublés d'une licence officielle, comme la Juventus ou l'AS Roma (oh, l'ex club de Batistuta !). Heureusement, les équipes nationales sont bien là et n'ont pas l'intention de s'en aller : de l'Argentine à la France en passant par le Japon, le choix est largement suffisant. Dans les précédentes moutures, certaines équipes comme la Hollande n'avaient même pas eu le droit d'afficher un nom quelconque pour leurs joueurs, il fallait se contenter d'un pauvre numéro pour identifier ses petits shorts. Heureusement, la version PC a été épargnée et on aura simplement droit à des noms déformés qu'on aura la possibilité de modifier. Mais bon, pour le moment, FIFA conserve clairement le monopole des licences. Venons-en aux modes de jeu. Hé bé, c'est pas ça qui manque en tout cas ! À part les classiques matchs amicaux à disputer seul ou entre amis, on trouve un mode Ligue qui permet à 16 équipes de s'affronter dans un tournoi infernal. Je passe sur la Coupe du monde pour vous parler du fameux mode Ligue des Masters. Non, Julien Lepers n'a rien à voir là-dedans, il s'agit en fait d'un excellent championnat où il faudra emmener son petit club miteux jusqu'au plus haut niveau, avec la possibilité d'effectuer des transferts de joueurs hors de prix, comme en vrai. Enfin, une espèce de tutorial est accessible via le mode Entraînement, et même si certaines phases se résument à regarder des vidéos, d'autres séquences sont nettement plus pédagogiques puisqu'il faudra apprendre à dribbler des plots

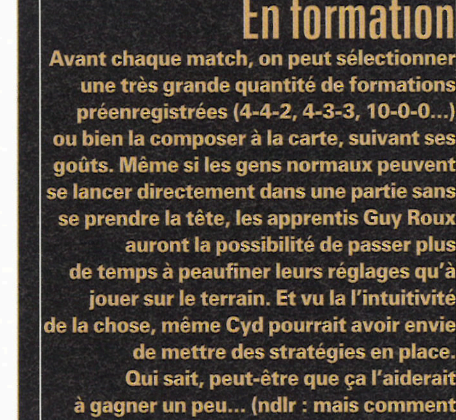


L'art de l'anticipation est indispensable dans PES 3.

ou à défendre ses cages sans se jeter sur les attaquants. Allez Caféine, courage (ndlr : c'est un taf à temps complet ce jeu).

Adieu Batigoal

Pour ceux qui ont eu la chance de jouer à la précédente mouture de PES sur PlayStation, il faut savoir que cette troisième version apporte pas mal de nouveautés rafraîchissantes. Déjà, la base de données des joueurs et des équipes a fait l'objet de quelques mises à jour nécessaires. Du coup, snif, plus de Batistuta. Désormais, les défenseurs sont bien plus efficaces qu'auparavant et savent bien mieux se positionner pour intercepter les attaquants. D'une manière générale, le soft est encore plus agréable à prendre en main, les réactions physiques en rapport avec les trajectoires de balles sont encore plus réalistes et on peut enfin effectuer de



En formation

Avant chaque match, on peut sélectionner une très grande quantité de formations préenregistrées (4-4-2, 4-3-3, 10-0-0...) ou bien la composer à la carte, suivant ses goûts. Même si les gens normaux peuvent se lancer directement dans une partie sans se prendre la tête, les apprentis Guy Roux auront la possibilité de passer plus de temps à peaufiner leurs réglages qu'à jouer sur le terrain. Et vu la l'intuitivité de la chose, même Cyd pourrait avoir envie de mettre des stratégies en place. Qui sait, peut-être que ça l'aiderait à gagner un peu... (ndlr : mais comment il se la raconte lui...)







L'I.A. des Brésiliens a été revue à la hausse. Maintenant, ils laissent au moins un défenseur dans leur camp.

Des animations magnifiques, une fluidité exemplaire, PES3 atteint un réalisme prodigieux.



C'est pas moi, j'ai rien fait, il a trébuché sur un caillou !

nouveaux mouvements, comme le coup du sombrero ou le contrôle orienté lobé dont je vous parlais plus haut. L'arbitre, lui, n'a toujours pas daigné venir nous honorer de sa présence sur la pelouse. Il n'apparaît que lors des fautes et il est nettement plus juste que par le passé : il évite de distribuer des cartons rouges à la pelle quand les joueurs trébuchent, mais ne rate pas ceux qui s'entretuent à coups de crampons dans la mâchoire.

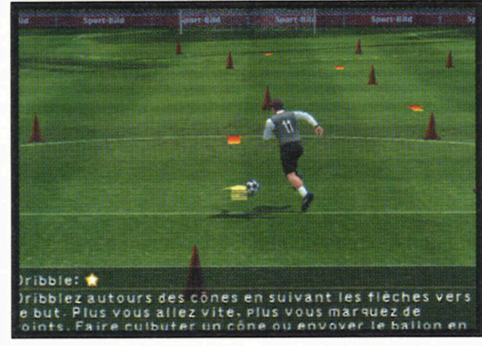
Bouge ton corps

À première vue, la réalisation de PES 3 semble bien plus dépouillée que celle de FIFA 2004. Mais qu'on ne s'y trompe pas : les graphismes sont bien au-dessus du minimum syndical et les animations, elles, sont carrément magnifiques. Le niveau de réalisme atteint est tout bonnement prodigieux. Chaque action est l'occasion d'admirer la décomposition des mouvements, la fluidité avec laquelle les passes ou les dribbles sont effectués, etc. Bref, la barre a clairement été placée très haut. Après un but, les ralentis deviennent même des petits moments privilégiés où l'on peut observer chaque étape de l'action, en zoomant, dézoomant à loisir, ou en tournicotant librement autour des personnages et du ballon. Les habitués de la série joueront sûrement les blasés mais qu'importe, c'est toujours un régal. Pour le reste, les joueurs se disputent âprement la balle en agrippant leurs adversaires par le bras ou le maillot, tombent tellement bien sur les fesses qu'on se surprend à serrer les dents, s'insurgent envers les décisions de l'arbitre et miment la douleur avec malice, bref, ils font tout comme les vrais footballeurs. L'ambiance des stades et les cris des supporters ne sont pas forcément impressionnants, mais restent corrects et pour une fois, les commentaires – toujours mollassons – ne sont pas totalement ridicules. En tout cas, on est loin des répliques dignes du doublage français d'un épisode de Spectroman, auxquelles Konami nous avait habitués sur les précédents volets.

Mon goal

À part d'éventuels ralentissements en haute résolution sur les machines trop modestes (la config recommandée par l'éditeur est tout de même un Pentium IV 1,4 GHz, 256 Mo et une GeForce 4), les joueurs PC ne seront pas très regardants sur les petits défauts imputables à la série et auxquels s'attachent les consoleux. Alors c'est sûr, ça manque de licences, l'ambiance des stades pourrait être encore plus pêchue, on ne voit pas les joueurs s'échauffer sur le banc de touche avant un remplacement, Zidane ne chausse pas son pied gauche en priorité quand il est dans les vestiaires, et gnagnagna et gnagnagna... Bon alors c'est vrai, c'est dommage qu'aucun mode de jeu online n'ait été intégré, mais bon sang, pour une fois qu'on a un jeu de sport collectif de cette classe, on va pas jouer les enfants gâtés. Ah oui, au fait, la durée de vie est infinie. C'est pour ça qu'il a 9/10. Voilà, vous pouvez aller jouer maintenant.

Blutch



Le mode Entraînement est complet et permet de bien se familiariser avec les commandes.



La séquence des tirs au but est toujours pleine de rebondissements : regardez, Ronaldo a loupé son penalty !

Un peu de technique

Attention, je dois mettre en garde les possesseurs de cartes GeForce 2, elles ne figurent pas dans la liste des chipsets officiellement supportés par le soft. Eh ouais, désolé les gars, mais fallait pas espérer la garder éternellement votre antiquité.

En Deux Mots

Oui, Pro Evolution Soccer 3 est aussi bon sur PC que sur PlayStation 2, et pour peu que vous possédiez une bonne manette, c'est l'extase assurée. On va donc enfin pouvoir se délecter d'un grand jeu de foot sur nos machines et croyez-moi, PES 3, c'est du pur concentré actif de gameplay jubilatoire comme on en a rarement eu sur PC.

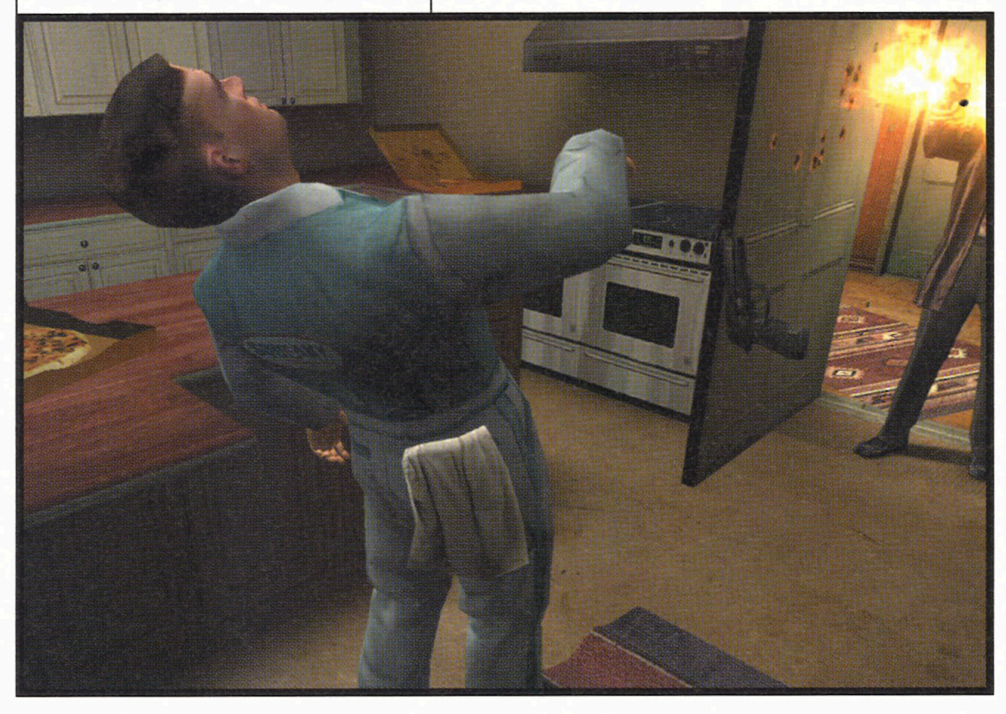
+ Un gameplay merveilleux
+ Une durée de vie infinie
+ C'est fichtrement beau et bien animé
- Dites-moi, ça manque de licences tout ça !
- Plus de Batistuta, ni en Argentine, ni à l'Inter...
- Pas de multijoueur online



7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
9 INTÉRÊT

Il était une fois un jeune et brillant inspecteur de la police de New York, aux états de service impeccables et à la vie de famille heureuse et sans histoire. Jusqu'au jour où il a la surprise déplaisante de rentrer chez lui et de retrouver sa femme et sa petite fille sauvagement massacrées par des voyous, ce qui énerve un peu, forcément. Les pauvrettes ne sont que les premières d'une longue série de victimes innocentes, puisque c'est bientôt toute la ville qui sera touchée par les crimes horribles de junkies rendus fous par une drogue aux effets dévastateurs, le Valkyr. Dévoré par la culpabilité de ne pas avoir su protéger les siens, et un petit peu rancunier, notre ami décide de consacrer son existence à l'éradication des trafiquants responsables. Infiltré dans la mafia, et injustement accusé du meurtre du seul policier qui connaissait sa véritable identité, il entreprend alors un grand nettoyage de la racaille locale, méthode Charles Bronson. Max Payne est pressé, il a une liste longue comme le bras de gens qu'il veut voir mourir, et il n'est pas venu pour faire dans la dentelle ; pour arrêter un suspect, il lui colle une pastille dans la nuque. Pas le genre à s'embarrasser de prisonniers. La mafia a beau lancer contre lui, vague après vague, des hordes de sbires armés jusqu'aux dents, il charge pistolet au poing et extermine tout le monde

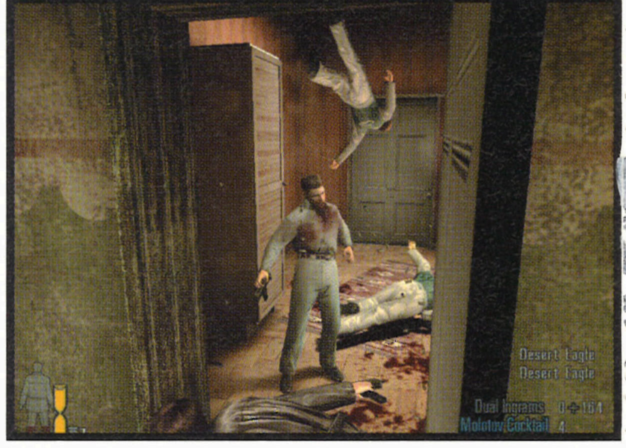
Peine de mort pour les voleurs de pizzas.



Max Payne 2 : The Fall of Max Payne

ACTION SHOOTÉE

FRACAS INFERNAL DES DÉTONATIONS... TRAJECTOIRES DES DOUILLES QUI TOURBILLONNENT DANS L'AIR... CHORÉGRAPHIE COMPLEXE DES CORPS DÉCHIQUETÉS, BRÛLÉS À BOUT PORTANT PAR LA POUDRE, SOULEVÉS DE TERRE PAR DES DOUZAINES D'IMPACTS ET QUI S'ÉCROULENT AU RALENTI... CONTRAIREMENT À CE QUE VOUS PENSIEZ, LE JEU DONT NOUS ALLONS PARLER NE DÉCRIT PAS UN GOÛTER D'ANNIVERSAIRE AU MCDONALD DU COIN.



Deux chargeurs complets en pleine tronche en moins de deux secondes, et c'est parti pour un baptême de l'air.



Pour choper les boîtes de munitions cachées en haut, il suffit de renverser les cartons.

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1,2 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 64 MO
ÉDITEUR ROCKSTAR GAMES
DÉVELOPPEUR REMEDY FINLANDE
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** V.O.

froidement. Bien sûr il reçoit au passage quelques dizaines de blessures par balles, alors comme ça pique un peu il avale des boîtes entières d'antalgiques, il serre les dents et il continue à tirer. À côté de ce type, l'inspecteur Harry passe pour un hippie laxiste et pleurnichard.

Maxime Douleur passe une deuxième couche

Ça, c'était le premier épisode. On ne sait trop comment, Max a survécu à sa croisade délirante, mais pas sans une usure considérable (on dirait qu'il a vieilli de dix ans). Ce deuxième épisode vous lance dans une grande enquête sur la piste de dangereux criminels. À la manière d'un Columbo, vous devrez méticuleusement inspecter le lieu du crime et cuisiner patiemment les témoins pour tirer d'eux les subtils indices nécessaires à l'élucidation du mystère. Une grande rigueur dans l'analyse des pièces à conviction sera indispensable pour reconstituer le fil des événements, et au tribunal, il vous faudra des preuves solides pour convaincre les jurés de la culpabilité des accusés. Euh non, là en fait je raconte n'importe quoi : exactement comme avant, vous aurez juste besoin d'un flingue, et pour gagner il suffira de dégommer

sans sommation tout ce qui se présente. La principale évolution dans l'esprit, c'est que, dans MP1, notre héros carburait à la haine. Dans MP2, il s'agit toujours de faire un carton sur tous les gangsters de la ville, mais c'est aussi une tragique histoire d'amûûr, et avec quelqu'un de vivant cette fois-ci. « A film noir love story », comme dit la pub. Le joueur aura parfois l'occasion de voir quelques alliés combattre à ses côtés, mais c'est généralement complètement anecdotique et inefficace. Sans trop en révéler, dans certaines missions on dirige aussi Mona Sax, tueuse à gage surpuissante. La conséquence, c'est que Max ne joue plus le rôle d'un kamikaze isolé, suicidaire, seul contre tous, et à mon avis l'histoire en perd beaucoup de son tranchant. Mais qu'importe, il en faut pour tous les goûts, et John Woo lui-même n'est pas le dernier pour les histoires de cœur bien mièvres.

Confortablement vautré dans son fauteuil, Max Payne transforme un domestique en passoire.



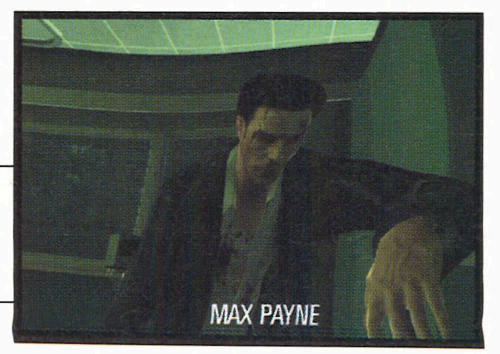
Dans Max Payne 2, il s'agit toujours de faire un carton sur les gangsters de la ville, mais c'est aussi une tragique histoire d'amour...

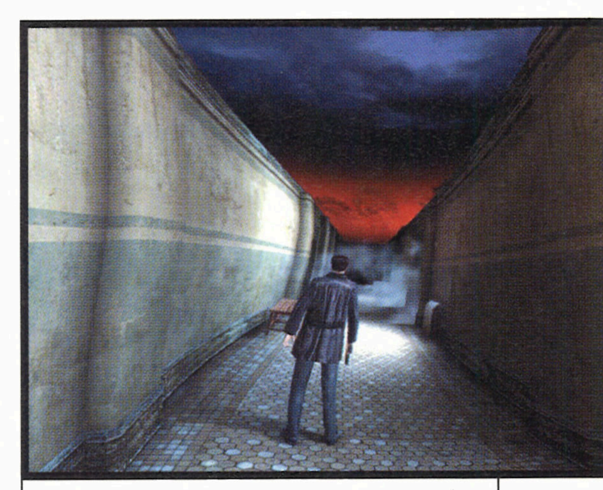


La Belle et la Bête.

La grande baffe visuelle

Les graphismes de Max Payne sont d'une qualité exceptionnelle : la plupart des textures présentent une finesse remarquable, et on approche peu à peu du photoréalisme. Vérifiez par vous-même sur les captures d'écran, tout en gardant à l'esprit que ça bouge en temps réel. Les séquences oniriques sont particulièrement réussies, floues et avec des perspectives changeantes (et elles sont beaucoup moins frustrantes que dans MP1). Les effets sonores sont globalement très réussis, aussi bien le thème musical que les nombreux doublages en V.O., et les connaisseurs apprécieront autant le cliquetis des douilles sur le carrelage que le vrombissement des Ingram MAC-10 crachant la mort à 2400 coups/minute. Mais le gros point fort, c'est l'utilisation du moteur physique Havok 2 (également exploité par le très attendu Half-Life 2). Chaque décor est encombré de multiples bibelots qui ne demandent qu'à s'éparpiller et rebondir dans tous les sens, s'effondrer quand on s'appuie dessus, ou dévaler gaillardement l'escalier le plus proche en faisant la course avec tous ses petits camarades. L'utilité pratique est négligeable, c'est surtout spectaculaire. Cependant, il est parfois possible d'interagir avec l'environnement avec créativité, en bousculant une planche par-ci, une caisse par-là. Le principal c'est qu'à la moindre petite fusillade entre amis, on retrouve des chargeurs vides dans tous les coins, des esquilles de bois qui ont sauté des portes, des piles de cartons effondrées et des chaises renversées sous des mourants criblés de balles.





Attention les enfants : si vous prenez de la drogue, vous ferez les mêmes cauchemars horribles que ce pauvre Max.



Les malfrats crèvent avec classe

Les macchabées eux-mêmes ont le bon goût d'avoir des animations ragdoll et de s'agiter de manière satisfaisante. Plus question de se contenter d'une poignée d'agonies standard, sans cesse répétées et donc vite ennuyeuses, et on évite aussi le coup classique du bras qui passe à travers un mur. Certes, ces cadavres prennent parfois des positions qui paraissent très inconfortables, mais après tout c'est leur affaire. On regrettera quand même de ne pas pouvoir démantibuler ses victimes à coups de shotgun, à la Soldier of Fortune, mais c'est parce que tout le reste est tellement beau que les blessures semblent vraiment trop propres (peut-être pour ne pas trop exciter les comités de censeurs). Détail d'importance, la pénétration des balles n'est pas gérée, on peut donc sans crainte se mettre à couvert derrière des rouleaux de papier hygiénique. Un dernier point concernant les physiques du jeu : elles représentent l'univers des films, pas la réalité : ainsi les rafales d'armes automatiques font littéralement s'envoler les malchanceux qui les reçoivent, ce qui contredit grossièrement la troisième loi de Newton (« toute action implique une réaction égale


Et paf, pastèque !

Entre deux carnages, Max Payne se délecte de séries télévisées.



Max aime nettoyer les sols en glissade, propulsé par ses Ingram MAC-10.

et opposée »). Je le précise pour ne pas me faire lapider par les profs de méca qui lisent Joystick, et je sais qu'ils sont nombreux.

Où gymnastique rime avec balistique

Puisqu'on en est à parler des trucs pas réalistes mais diablement fun, intéressons-nous aux mouvements spéciaux, qui font l'originalité de Max Payne. Le plus simple est l'esquive en roulade : elle permet des déplacements rapides et fluides tout en évitant le gros des projectiles. En revanche, elle vous interdit l'usage de vos armes, elle est donc exclusivement défensive. Quant au plongeon, c'est une manœuvre offensive : le personnage se jette à l'horizontal en slow motion, et en plein vol, il peut pivoter sur lui-même et canarder tout à loisir, avec une précision parfaite, des cibles devenues pratiquement inertes. En l'air, vous êtes virtuellement intouchable, et vous pouvez carrément voir les balles passer autour de vous, mais l'atterrissage est brutal et Max marque un temps d'arrêt pour se relever pendant lequel il est très vulnérable. Évolution depuis MP1, vous pouvez maintenant continuer à tirer tout en restant à terre, à vos risques et périls (attendez-vous à vous faire brutalement clouer au sol). Ce saut ne ponctionne plus votre précieuse jauge de « bullet time » (BT), vous pouvez donc en abuser sans aucun scrupule.

Sacré Max. Même avec 10 balles dans le buffet et 50 points de sutures, il part à l'assaut.



Le bullet time ça poutre grave

Quant au BT proprement dit, il est encore plus efficace qu'auparavant. Quand vous l'activez, l'écoulement du temps est fortement ralenti, les couleurs virent au sépia, chaque mouvement laisse une traînée caractéristique, et les effets sonores sont déformés en conséquence. Votre réserve de BT est alors rapidement drainée, mais elle remonte pour chaque ennemi abattu, au point que vous pouvez maintenant dépasser temporairement le maximum théorique. Le compteur vire alors au jaune et le temps ralenti encore plus, tandis que vous conservez vos capacités à vous mouvoir et à remplir le voisinage de petits bouts de ferraille meurtriers. Ça déménage tellement qu'il est banal de nettoyer toute une pièce avant même que votre première victime n'ait le temps de s'écrouler en vrac. Plus fort encore, en mode BT votre personnage recharge ses armes presque instantanément, en tournoyant sur lui-même façon derviche, avec force mouvements de cape, dans un brouillard dense de douilles en



Je me demande si l'atterrissage ne finit pas par occasionner des bleus.

Quoi de neuf pour les killers ?

Vous disposez maintenant d'une attaque secondaire : elle vous permet sans changer d'arme de corriger un importun à coups de crosse, ou de dispenser autour de vous grenades et cocktails Molotov.
Pas vraiment de changement à part ça dans l'arsenal disponible, qui perd son M79 mais s'enrichit de la possibilité d'employer un Desert Eagle dans chaque main, d'un fusil de snipe Dragunov, d'un MP5 avec optique de précision, et d'une kalashnikov AK47 (kqlqsh pour les intimes, comme dans l'expression bien connue : « lololol j vou niaue q lq kqlqsh »).







Un peu de technique



Sauf erreur, MP2 est ce qu'on voit de plus beau actuellement sur PC. Je ne vais pas vous débiter un fastidieux catalogue d'effets 3D, c'est un shoot pas un benchmark. Faites comme moi : payez-vous une bonne carte graphique et admirez le résultat. Il reste bien sûr des progrès à faire en matière d'éclairage réaliste (pour ça il faudra attendre Doom 3), surtout pour les ombres des objets en mouvement. Mais le moteur physique à lui seul laisse rêveur sur les possibilités futures de gameplay.



suspension dans l'air. Lorsque la jauge est vide, vous revenez progressivement à la vitesse normale, et votre capital BT remonte peu à peu jusqu'au maximum : vous auriez donc tort de ne pas l'activer avant d'ouvrir chaque porte. Le BT n'est donc pas un simple gadget esthétique « pour faire comme dans Matrisque » : en fait, il est indispensable pour franchir certains passages solidement défendus. Et surtout il procure une énorme sensation de puissance au joueur, qui traverse les rangs de l'ennemi comme une tornade de feu, fauche tout le monde en une fraction de seconde et poursuit sa route sans une égratignure, à la recherche de nouvelles proies à brutaliser.

Ivresse de l'homicide

Au-delà de sa violence et de ses graphismes, la force de MP2, qui ne brille pas vraiment par la finesse de son gameplay ou l'originalité de son scénario, c'est la méthode de narration : un mélange de scènes cinématiques, de planches de B.D. lues par des acteurs, et de conversations fortuitement entendues. Intégrées dans le déroulement de la partie, ces cut scenes ponctuent sans cesse l'action et font beaucoup pour créer une atmosphère. Vous croiserez partout des types qui échangent des dialogues croustillants à la Pulp Fiction, vous écouterez des répondeurs téléphoniques, et les postes de télévisions vous abreuveront de publicités et séries aussi stupides qu'amusantes. Vous pourrez ainsi faire une pause entre deux carnages, et vous délecter des cartoons du Captain Baseballbat Boy, des aventures (sommaires) de Dick Justice dans l'enfer de Noir York City, ou encore suivre la saga psychiatrico-policière « Address Unknown », dont les échos inquiétants renvoient à la trame principale du jeu et la renforce, ou au contraire la tourne en dérision. De même, on remarquera de nombreuses allusions plus ou moins discrètes à des classiques du cinéma, mais je ne dirai rien pour ne pas vous gâcher la surprise.

Vous avez dit Redrum ?

MP2 est un très bon jeu de massacre, mais il souffre quand même de plusieurs problèmes. Le pire, la durée de vie : comptez une nuit de batailles fracassantes, deux en prenant votre temps. Certains chapitres du jeu étant très courts ou dédiés exclusivement à la narration de l'histoire et sans combats, le résultat est encore plus vite bouclé que MP1. Le scénario lui-même bat parfois un peu de l'aile, mais égaler l'intérêt du premier n'était pas chose facile.
Pas d'amélioration non plus sur la liberté d'action : la quasi-totalité des portes du jeu sont fermées, et en pratique le joueur évolue dans un long couloir sans jamais pouvoir en sortir. Comparé à un Freedom Fighters c'est frustrant, d'autant que l'I.A. est franchement médiocre, et rejouer pour refaire exactement la même partie n'offre que peu d'intérêt. À vous de voir si vous êtes prêt à payer pour un jeu magnifique, mais dont le rapport durée/prix approche plus celui d'une place de cinéma.

Atomic

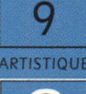


En Deux Mots

VISUELLEMENT EXTRAORDINAIRE, MAX PAYNE 2 N'EST RIEN DE PLUS QU'UN JEU DE MASSACRE SIMPLISTE SOUS COUVERT D'UNE MISE EN SCÈNE SOPHISTIQUÉE. SI VOUS AVEZ UN BON ORDINATEUR, QU'UNE DURÉE DE VIE INFÉRIEURE À DIX HEURES NE VOUS DÉRANGE PAS ET QUE VOUS AIMEZ LES FILMS D'ACTION BIEN BRUTAUX, ALORS N'HÉSITEZ PAS : CE JEU EST UNE TUERIE.

- \+ La référence actuelle en matière de graphismes
- \+ L'atmosphère, malgré les excès du scénario
- \+ Les physiques Havok
- \+ Le bullet time
- − Totalement linéaire
- − I.A. faiblarde
- − Très faible durée de vie

8	TECHNIQUE
9	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT



VOUS NE VOYEZ PAS DOUBLE :
VOICI LES COFFRETS DVD DAREDEVIL ET X-MEN 2 !

OFFRE EXCEPTIONNELLE
2 DVD POUR
24,99*€



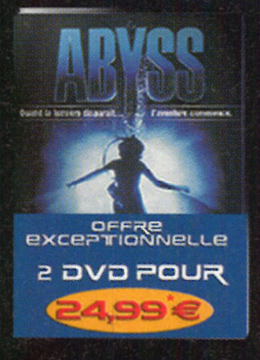
OFFRE EXCEPTIONNELLE
2 DVD POUR
24,99*€




X-MEN 2 OU DAREDEVIL - À CHOISIR EN COFFRET 2 DVD
AVEC LES TITRES SUIVANTS DÈS LE 3 DÉCEMBRE 2003 :













*Prix unitaire maximum conseillé. Offre valable uniquement dans le cadre de l'opération bi-pack Noel 2003 dans la limite des stocks disponibles.

visuels non contractuels



Exécuter des dérapages pendant les courses rapporte des points de style.

La série des Need For Speed a toujours été connue et appréciée pour ses courses non conventionnelles et son côté arcade. Ce nouvel opus ne déroge pas à la règle, bien au contraire. La prise en main se fait de manière toujours aussi intuitive. Il n'est pas nécessaire de passer des heures à s'entraîner pour s'éclater au volant de son bolide. La conduite est très instinctive et la sensation de vitesse hallucinante, surtout quand on sélectionne la vue à la première personne. Ajoutez à cela des morceaux de musique de qualité réalisés par de vrais groupes underground comme Static-X ou Asian Dub Foundation et la fièvre de la course vous envahira rapidement. Allez, essuyez-moi toute cette sueur, vous allez rien voir sinon... Démarrage sur les chapeaux de roues, un coup de volant pour dégager un concurrent dans le décor. On fonce pied au plancher vers le premier virage et on se sert des barrières de sécurité pour se remettre dans la bonne file. Hop, un coup de pare-chocs pour éliminer un véhicule trop collant. Les distances de sécurité ? C'est pour les poussettes et les tracteurs ! Première position, tout va bien... À fond, à fond, à fond. Et la c'est le drame ! Je percute une voiture civile de plein fouet juste devant l'arrivée, je finis dernier et c'est le PC qui passe par la fenêtre... ou presque ! Je déteste perdre, mais j'excelle en maîtrise de mes nerfs. Il va falloir être très zen car la tension monte rapidement pendant les courses. Le seul bémol à ce pilotage très arcade vient des accidents créés par la circulation.





Config minimum CPU 700 MHz, 128 Mo de RAM
Éditeur Electronic Arts
Développeur Black Box États-Unis
Texte et voix V.O. sur la version testée



Ma réputation quasiment au max. Là c'est sûr ça va être l'émeute à chaque feu rouge !

Need for Speed Underground

COURSE

VOUS ÊTES DU GENRE À FAIRE PEUR AUX PETITS VIEUX EN PRENANT UN ROND-POINT EN DÉRAPANT ET À TRANSFORMER VOTRE TT EN BOÎTE DE NUIT ? ALORS, LAISSEZ VOTRE POUBELLE AU PARKING ET RENTREZ DANS LA COUR DES GRANDS.

Conduire en état d'ivresse, ça a du bon pour réussir de belles figures de style.



Conducteurs du dimanche

On a beau connaître le tracé du circuit, les « véhicules bouchons » apparaissent à chaque angle mort. Ceci évite au moteur 3D de ramer au lieu de gérer une réelle circulation, mais c'est assez agaçant. Un virage serré, une montée... et paf la camionnette. Qui est apparue comme par magie ! On évite plus souvent ces véhicules par chance que par réel exploit de pilotage. Ce système de trafic ne gâche en rien le plaisir de jeu, même si on aurait apprécié une circulation plus vivante et intelligente. Avoir deux voitures à l'arrêt en plein milieu d'une voie rapide ce n'est pas très fréquent et c'est surtout très énervant. En tout cas, ça demande une concentration extrême pour réagir au quart de tour surtout que les courses se déroulent uniquement en milieu urbain. La ville est de toute beauté, les couleurs sont vives et il est possible d'admirer de sublimes reflets sur le bitume et d'être éblouis par des néons. Bref, on en prend plein les rétines. L'œil est presque trop attiré par les myriades de détails qui enrichissent



Les goûts et les couleurs

Le tuning occupe une place très importante dans NFS Underground et il existe de nombreuses parties de votre véhicule que vous pouvez modifier : gentes, toit, capot, pare-chocs, phares... Il est même possible d'ajouter des accessoires tels que des néons fluo sous la voiture, des motifs sur le capot ou les portières, etc. Il y en a pour tous les goûts et tous les délires. Mis à part tous ces gadgets tape-à-l'œil, la puissance de votre bolide peut être grandement amélioré. Tant qu'à se la raconter sur la route avec une Subaru rose fluo, autant aller vite pour éviter de passer pour un crétin. Gardez donc un peu d'argent pour changer le moteur, les pneus, les freins, les suspensions, ajouter un turbo et de la nitro histoire de donner un petit coup de pouce dans les montées.



Plus votre voiture est puissante, plus il est difficile de passer parfaitement les vitesses en mode Drag !



En guise de rétroviseur, il existe un plan de caméra arrière. C'est quand même vachement moins pratique.



Les petits coups d'ailes pour aider son adversaire à percuter la rambarde sont monnaie courante.

le décor plutôt que de se concentrer sur la course. On passe même parfois un peu trop de temps à admirer les véhicules concurrents plutôt que la route. Regarder les gentes des concurrents en roulant à 200 km/h, ça ne pardonne pas. Il faut dire qu'ici, personnaliser son véhicule prend le pas sur tout le reste.

La Jacky touch'

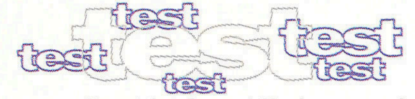
Le mode Underground vous place face à 111 épreuves dont il faut sortir vainqueur pour obtenir de l'argent. Vous pouvez gagner plus ou moins de cash selon le niveau de difficulté sélectionné avant chaque course. Tout le pécule cumulé vous permet d'acheter de nouvelles gentes ou des motifs flashy qui vous feront remarquer sur la route. Plus votre véhicule est personnalisé, plus votre réputation augmente. Ceci permet d'obtenir un maximum de point de « style ». Ce sont ces points qui permettent de débloquer de nouveaux accessoires pour votre bolide. Circuit après circuit, on se rend compte que tout le système de jeu de NFS Underground est basé sur le tuning. Pas de panique, ça va bien se passer... Il faut dire qu'on y prend goût. Changer de pare-chocs, repeindre sa caisse en mauve, affirmer son côté rebelz... Le but principal est d'obtenir la voiture la plus tape-à-l'œil, dans le bon ou mauvais sens du terme. Pour cela, on passe bien plus de temps en magasin que sur le bitume. On dirait de vraies gonzesses devant la nouvelle collection automne-hiver de H&M. En revanche, les développeurs ont tellement été focalisés sur la diversité des accessoires auto qu'ils ont omis quelques détails qui auraient rendu NFS Underground un peu plus fun : les différents circuits proviennent des tracés d'une seule ville. Bien qu'il existe un bon nombre

Le mode Drift, c'est ambiance dérapage le vendredi soir sur les parkings de supermarché. No comment.



Le menu s'il vous plaît !

NFS Underground propose cinq modes de jeu différents. Parmi eux, on retrouve le classique Circuit où vous devez effectuer un nombre de tours donnés en courant contre vos adversaires et en gérant la circulation. Le mode Sprint propose un tracé simple sur lequel vous devez foncer d'un point A à un point B en battant vos concurrents. Drag est une course en ligne droite dans laquelle il faut passer les vitesses au bon moment et éviter de casser son moteur. L'épreuve de Drift teste votre talent de contrôle des dérapages. Plus votre glissade est longue, plus elle rapporte de points. Attention à ne pas percuter un bord de la route ou à déraper trop lentement. Le dernier mode, LAP Knock Down, est une course dans laquelle le dernier arrivé, à chaque tour, est éliminé. Le dernier tour se dispute donc entre les deux meilleurs concurrents. Pression garantie.



La vue interne offre des sensations de vitesse assez impressionnantes.





La jauge verte située sur le compteur en bas à droite montre le nombre de nitro qu'il vous reste en stock.

Un peu de technique

Ce nouveau Need For Speed ne vous demandera pas une bête de course pour en prendre plein les yeux. J'ai mis tous les détails au max, la résolution en 1024x768 sur un CPU 1.4 GHz avec 384 Mo de RAM et ça ne ramait pas. Bon le PC avait une Radeon 9800 Pro dans le ventre mais quand même...

de rues différentes et divers raccourcis, on a l'impression de revoir sans cesse le même décor au fur et à mesure que l'on débloque de nouvelles courses. La nuit n'est pas étrangère à ce sentiment de déjà-vu puisque toutes les épreuves se déroulent en nocturne.

Les aigles de la route

Certains diront que ce genre de courses illégales se déroule uniquement à trois heures du matin. Très bien, mais Need For Speed ne cherche pas forcément à retranscrire la réalité et on est très loin d'une simulation. Sinon Black Box aurait inclus les forces de l'ordre, non ? Un oubli assez ennuyeux car la police aurait mis un peu de piquant à certaines courses. On déplore également l'absence d'un mode réseau local. Qu'est-ce qui est passé par la tête des développeurs pour ne pas inclure une option LAN alors que NFS Underground est jouable sur le Net ? Des oublis qui ne ruinent pas, loin de là, l'intérêt de cette version. Mais ça laisse penser que Black Box a décidé de garder ces idées en stock pour un éventuel NFS Underground 2. Affaire à suivre… En tout cas, ce titre a tout pour plaire : beau, fun et jouable, il fera juste grincer les dents de ceux qui auraient apprécié plus de réalisme, surtout côté collisions. Évidemment, les allergiques au tuning, même virtuel, bouderont dans leur coin ou joueront en cachette. Car Black Box a tout de même réussi le pari de captiver les joueurs. Même moi je prends mon pied à modifier chaque élément de mon véhicule. Ça m'a presque donné envie de jouer les rebelles en personnalisant ma caisse. Hé Caf', tu me files des brouzoufs pour mettre des néons sous ma Clio ? (ndlr : Même pas en rêve, Cyd).

Cyd



Champion du monde virtuel

Pour accéder aux possibilités online de NFS Underground, il suffit de créer un compte sur le serveur EA. C'est totalement gratuit, alors foncez. La navigation pour rejoindre ou créer une partie se fait d'un simple clic. Chaque course que vous gagnerez en mode Ranked vous rapportera des points de réputation et vous permettra de rentrer dans un classement. Pour ceux qui veulent juste délirer sur le Net, il existe une option Unranked. Le plus fun est quand même de pouvoir courir avec la voiture que l'on a pu personnaliser grâce au mode solo Underground. De quoi avoir son nom dans un classement mondial sans savoir jouer à Warcraft III. Ça va faire des heureux.

En Deux Mots

NFS UNDERGROUND EST TRÈS BIEN RÉALISÉ ET OFFRE D'EXCELLENTES SENSATIONS DE VITESSE. ON PREND PLAISIR À MODIFIER CHAQUE PARTIE DE SON VÉHICULE POUR LE FAÇONNER SELON SES DÉSIRS. ON REGRETTE NÉANMOINS LE MANQUE DE DIVERSITÉ DANS LES CIRCUITS ET L'ABSENCE DE GYROPHARES EMPÊCHEURS DE COURIR EN ROND.

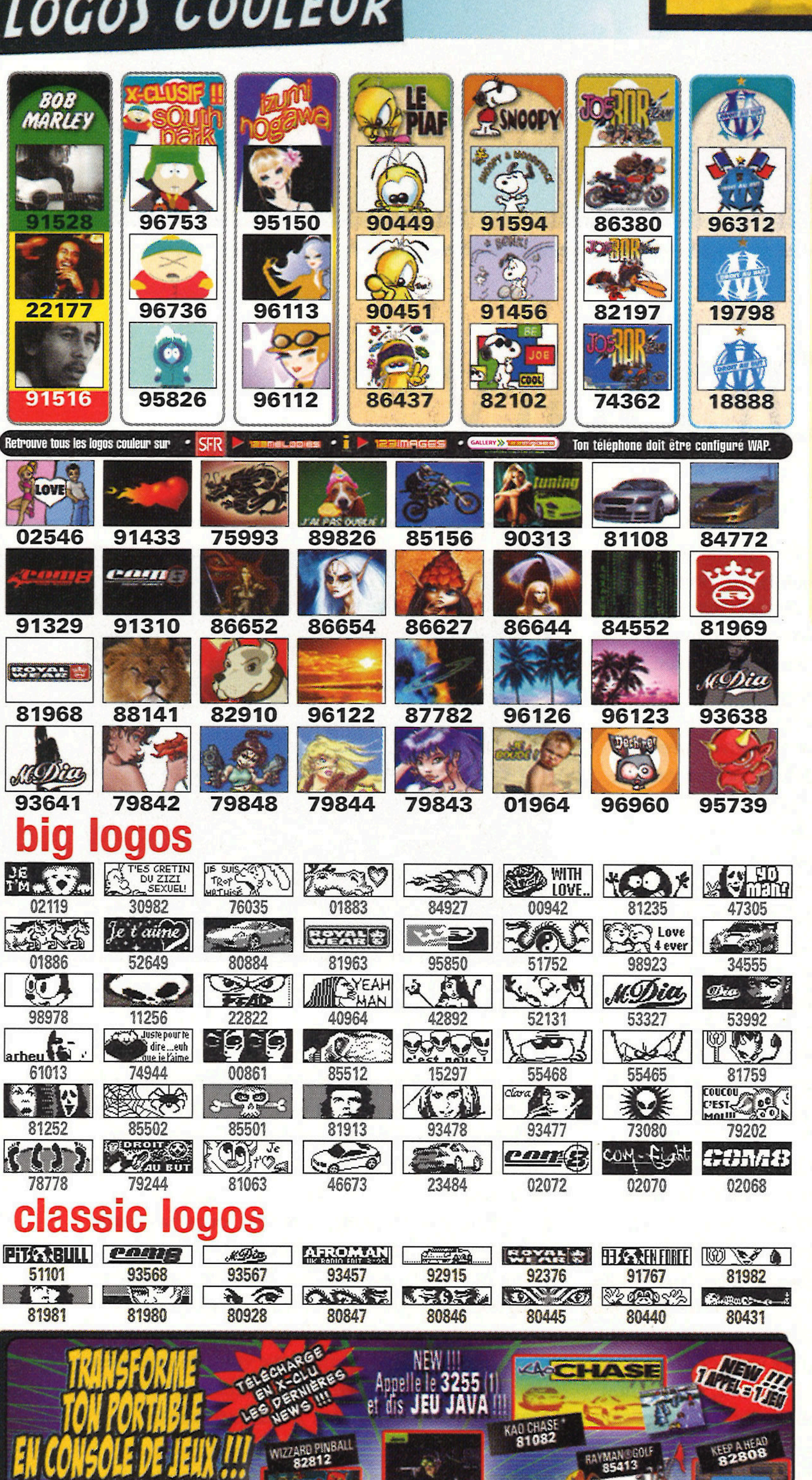
- \+ Sensations fortes
- \+ Les décors
- \+ Jouable en ligne
- − Manque de variété des circuits
- − Que fait la police ?
- − Pas de mode réseau local

Note	
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT





POUR TOUS LES STYLES POUR TOUS LES GOÛTS!



new !! Sonneries 100% fidélité !!!

LE TOP

85897	Noble art
79735	Hey oh
76690	Satisfaction
82742	Laisse parler les gens
80826	Live is life
55765	Chihuahua
86360	Papi Chulo
78990	Gravé dans la roche
91879	La bamba
82551	The magic key
76681	Ma liberté de penser
79133	Bring me to life
76127	Au summum
80814	DJ
74642	In da club
76139	Le mur du son
81887	Get Busy
73837	Hey sexy lady
84541	Breathe
85605	Je voulais te dire que je ...
78985	Dernière danse
81095	We will rock you
80830	Match nul
80819	Sales gosses
84896	Where is the love

TOP · SEXY

LES TUBES

91873	Able to love
84883	Business
81884	Crazy in love
83823	Dis moi que l'amour
90351	Doo wapp
84533	Encore une fois
91877	I love rock'n roll
84910	Je trace
86294	Je vais te chercher
83082	Je veux vivre
91164	Just un loser
85904	Love @ 1st sight
92449	Maria Magdalena
13084	Never leave you
84909	No letting go
92450	Numb
94584	Ocean
91157	P.I.M.P.
80818	Pardonner
86450	Prendre racine
81962	Rock your body
81360	Save me (BOF Smallville)
90558	Stuck on you
82763	Summer jam 2003
76465	The bitter end
85460	Tout le monde debout
19025	White flag
94589	Zinedine

LOVE · ROCK

RAP, RNB

82739	21 questions
94578	Baby boy
79956	Fallin
82156	Gangsta lovin'
91163	Into you
95453	J'ai pas c'qu'elles veulent
55770	Lose yourself
76132	Mesmerize
92451	OCB
95458	Sans repères
76444	Scandalous
92452	Shake ya tailfeather
90559	She-Boom
78994	Still Dre
95460	Symphony
94588	Thoia Thoing
95462	Y'a pas de mérite
83833	Ya rayah

FATAL

RASTA REGGAE

70730	I shot the sheriff
70732	Is this love
91156	Just one of those days
90546	La paga
81893	Ma dai
75479	Miele

Retrouve les sonneries poly sur le WAP et l'I MODE :

• Ton téléphone doit être configuré WAP

Spécial Messagerie Répondeur

DYNAMITE TON MOBILE !!

TELECHARGE LES IMITATIONS LES + FOLLES, LES + DÉLIRES



CHOUCHOU*

79669	J'adore les bips!
79664	Trop d'bonheur!
79667	Merde internationale
79666	Assistante personnelle
79671	J'adore les messages!
79665	Problèmes psychitiques

Ispiice di BEN LADEN*

23951	Ispiice di...
55237	Pitite message
23954	Le répondeur de la connasse
22672	Si vous êtes le Mollah Omar
79826	& Sadam Hussein*
74079	La NASA
82962	Le concorde a fini son dernier vol
23952	Raser la barbe
23958	Jouer à l'ispiice
85261	Au bord de la plage
23960	C'est la sainte connasse
23957	Made in Kabul

VA CHERCHER BONHEUR

BEST OF !!!

41232	Va chercher bonheur
41231	Ton ami est à la plage
41228	Top V.I.P.
41223	Ma peau bronzée caressée

Jamel*

77832	Mesdames et Mesdames
77833	Après le bipmsm'...
77829	C'est trop la classe ce répondeur
77830	Faire des hum, hum!
77831	Dis-moi pas qu'c'est pas vrai
79672	Parisien!

Ma Biche*

01477	Ah, ah
73729	Parlez là mon adjudant
01569	et Bourvil* : il m'a tout pris
73730	Parlez là mon adjudante

*IMITATIONS ET PARODIES

TOPMUZIK





MARY J. BLIGE* Love @ 1st sight 90622



EMMA DAUMAS* Si tu savais 95289



THIERRY CHAM* Ocean 95288







85749 BENNY BENASSI* Satisfaction



82923 SHAGGY* Hey sexy lady











TARIII-TARAAA, TARI-TARI-TARAAAA ! OH LES AMIS, ENTENDEZ-VOUS LE MÉLODIEUX CHANT DU CLAIRON ? C'EST L'APPEL DU DEVOIR : ATTRAPEZ VITE UN FUSIL, QUELQUES SANDWICHS ET UN PARACHUTE, ON VA VOUS EXPÉDIER EN FRANCE OCCUPÉE POUR Y COMBATTRE L'IGNOBLE ENVAHISSEUR NAZI. ENCORE ? OUI, ENCORE. QUE VOULEZ-VOUS, C'EST DANS LES VIEUX POTS QU'ON FAIT LA MEILLEURE SOUPE.



La discipline, c'est important. Dans les transports en commun soviétiques, personne ne dérange le conducteur (il a un pistolet).

Call of Duty

FPS







CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 1 GHZ, 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 32 MO
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR INFINITY WARD ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

C'est Infinity Ward qui a cuisiné la tambouille Call of Duty. Un premier titre pour cette société, mais derrière ce nom inconnu se cachent les cuistots de Medal of Honor : Allied Assault, l'énorme succès de l'an dernier. Il faut croire que leur éditeur, Electronic Arts, ne les traitait pas assez bien, puisqu'ils sont passés à l'ennemi (Activision) et qu'ils remettent le couvert avec un nouveau FPS basé sur la Seconde Guerre mondiale. C'est vrai que ça marchait tellement bien la première fois, pourquoi se priver ? Bon, O.K., le créneau est un peu encombré, d'autant plus que la franchise MoH continue de son côté, et CoD n'est pas vraiment équipé pour faire de l'ombre à Hidden & Dangerous 2 sur le plan tactique. Alors ils refont ce qu'ils savent très bien faire, c'est-à-dire créer une ambiance digne des plus récents films de guerre – et de ce côté-là, ils battent tout le monde. C'est donc reparti pour le débarquement « comme si vous y étiez », mais avec plus de musiques, d'action et des balles dans les tripes moins douloureuses.

J'irai revoir ma Normandie

Dans la première des trois campagnes, vous incarnez un éclaireur ricain de la fameuse 101st Airborne (la division de la série « Band of Brothers »). Largué derrière les lignes allemandes dans la nuit du 5 au 6 juin 1944, votre rôle consiste à baliser le terrain pour guider le gros de la troupe, en prélude à la plus vaste opération amphibie de tous les temps : Overlord, la libération de l'Europe. Vous vous retrouvez avec quelques amis dans le village de Sainte-Mère-Eglise, déjà vu dans le classique « Le jour le plus long » avec son para pendu au clocher (l'anecdote est authentique). Vous aurez l'occasion d'y tuer un bon paquet d'Allemands qui s'activent autour de batteries de DCA, pendant que de gracieux parachutes tombent du ciel un peu partout. Il faudra ensuite tenir vos positions malgré les contre-attaques furieuses de Fallschirmjäger puissamment renforcés en chars lourds et si ce n'est pas très réaliste, au moins ça a le mérite de fournir de l'animation. La suite propose une virée automobile qui n'est pas sans rappeler la Grande Vadrouille (ou bien s'agit-il des Aigles Attaquent ?), un raid sur un Q.G. dans un château typique des Douze Salopards, et la visite d'un Stalag pour délivrer l'unique prisonnier qui s'y morfond. La deuxième campagne vous propose un peu plus de la même chose, mais cette fois dans la peau d'un Rosbif, ce qui ne change rien à l'affaire. La troisième partie vous emporte loin vers l'Est, en URSS, bien avant le débarquement, pour défendre la Patrie des Travailleurs contre l'agresseur fasciste.

Une surdité temporaire et un effet de motion blur servent à simuler le souffle des frappes d'artillerie.





L'épouvantable Maison Pavlov, où chaque seconde de survie est un exploit.

« Plus un pas en arrière ! »

C'est l'ordre magistral décrété par le génial Staline, petit père des peuples et stratège visionnaire, qui a sagement décidé qu'il fallait défendre à tout prix la ville magnifique qui porte son nom. En bon paysan

C'est drôlement pratique de flinguer les gens dans un cimetière, on gagne un temps fou.



Sainte-Mère-Église, Pegasus Bridge, Stalingrad, Call of Duty vous plonge dans une ambiance digne des plus récents films de guerre.

soviétique, vous avez aussitôt répondu à l'appel sacré du devoir et des baïonnettes, et c'est fermement escorté par des gardes armés du Ministère de l'Intérieur que vous vous êtes spontanément porté volontaire pour mourir noyé dans la Volga avec des milliers de vos petits camarades. La mission commence sur une barcasse bondée, et vous traversez lentement le fleuve sous le feu nourri de l'artillerie et de l'aviation ennemie, pendant que des transports de troupes explosent et coulent tout autour. De sympathiques commissaires bolcheviques vous encouragent de la voix et du pistolet, et les lâches et les déserteurs sont bien entendu immédiatement abattus sur place. Comme on n'a pas encore jugé utile de vous fournir une arme, inutile de dire que vous faites preuve d'une obéissance exemplaire. Tout ceci est directement recopié de Stalingrad : Enemy at the Gates, de Jean-Jacques Annaud, et plus encore que dans les batailles précédentes, on se croit dans un film. Le spectacle est fort réjouissant : on y voit des vagues humaines courir en hurlant derrière des drapeaux rouges et se précipiter inlassablement vers des nids de mitrailleuses, puis se faire déchirer en quelques secondes dans l'infernal vacarme des MG-42.
Ce sont probablement les scènes de carnage les plus impressionnantes jamais vues dans un FPS, mais il faut bien reconnaître que vous n'êtes que spectateur, pas vraiment acteur, et l'issue est toujours la même, contrairement par exemple aux combats d'un Operation Flashpoint, aux résultats souvent variables.

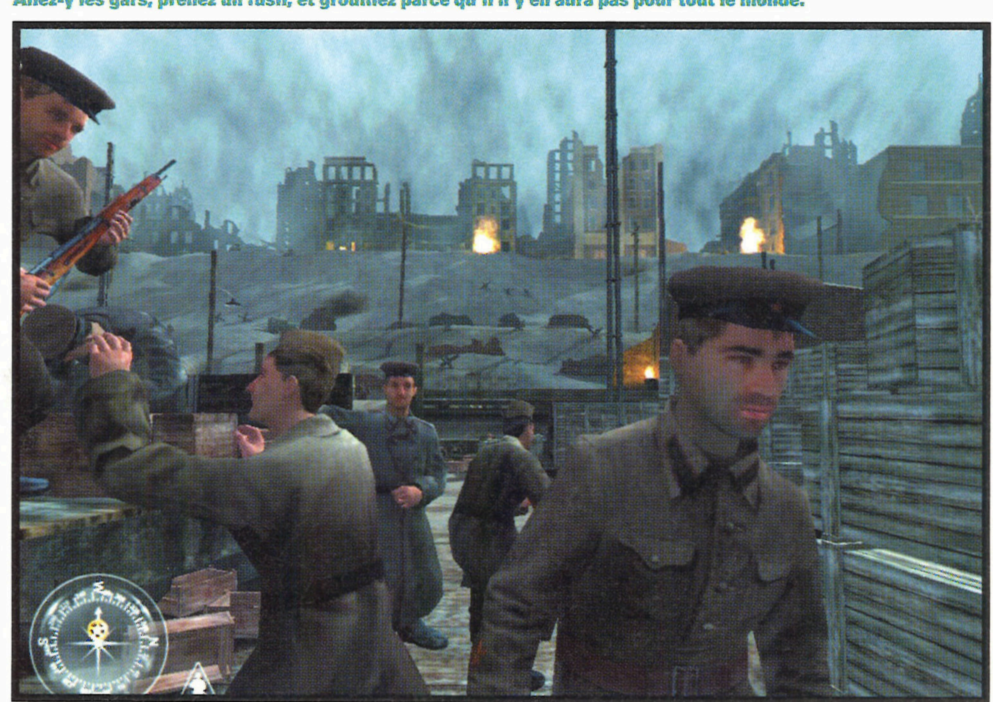
Le bal des autistes

Si Call of Duty exploite un maximum de scènes scriptées pour donner l'illusion de la vie à son abattoir, le gameplay repose également sur une Intelligence Artificielle assez inégale : les soldats agissent en profitant du couvert disponible, et l'unique chemin étant rigoureusement encadré, ils ont généralement des postures appropriées. Ils savent ramper et se pencher aux coins des murs, ils crient des avertissements pas trop bêtes, et parfois dans un éclair d'inspiration ils jettent une grenade qui n'entraîne pas toujours leur mort certaine. En fait, ils ont plus d'attitudes que le joueur lui-même, puisqu'on les voit de temps en temps secourir un blessé (ça ne sert à rien, mais c'est joli), relancer une grenade à l'envoyeur (n'essayez pas les enfants, c'est dangereux !), ou sauter par-dessus un mur (alors que vous restez irrémédiablement bloqué par des barrières virtuelles). Mais tout n'est pas rose dans cette guerre. Si vos partenaires sont, à l'occasion, d'une efficacité étonnante, en général ils sont incapables de couvrir vos flancs ou vos arrières, et vous ne pouvez absolument pas leur faire confiance. Ils ont aussi tendance à occuper les meilleures places, et donc à vous gêner et vous faire prendre des risques inutiles – impossible de leur

Le Reichstag est bien mieux une fois amélioré par l'Armée Rouge... et il serait encore plus joli avec un drapeau à faucille et marteau.



Allez-y les gars, prenez un fusil, et grouillez parce qu'il n'y en aura pas pour tout le monde.



Le multi c'est par ici

CoD propose quelques modes multijoueurs intéressants, mais il ne fait pas le poids face à des superstars du shooter arcade sauce WW2 telles que Battlefield 1942 ou RTCW : Enemy Territory. On notera quand même l'existence d'une idée originale, la killcam : après vous être fait descendre, vous avez la possibilité de revoir l'action, cette fois par les yeux de votre meurtrier, pour mieux comprendre ce qui vient de se passer. C'est plutôt une mauvaise nouvelle pour les snipers, dont la cachette sera ainsi dévoilée, mais ça devrait réduire la frustration des victimes.

taper sur l'épaule pour leur expliquer : « Dis donc Fernand, pousse toi un peu et laisse-moi utiliser la mitrailleuse si toi tu t'en sers pas », et vous n'avez pas le droit de les flinguer. Vous avez plutôt intérêt à les laisser partir devant, mais ils progressent au même rythme que vous, et ils sont rarement fiables quand il s'agit de descendre des Boches qui arrivent en sens inverse. Lancés sur leurs rails, ces braves petits robots multicolores se croisent parfois dans les couloirs sans réagir et oublient complètement de se tirer dessus. Et alors que tous vos copains sont déjà passés, c'est vous qui êtes tronçonné en traître par une sulfateuse cachée qui se réveille tout exprès pour votre fête. Rageant.





C'est très mal rangé par ici.

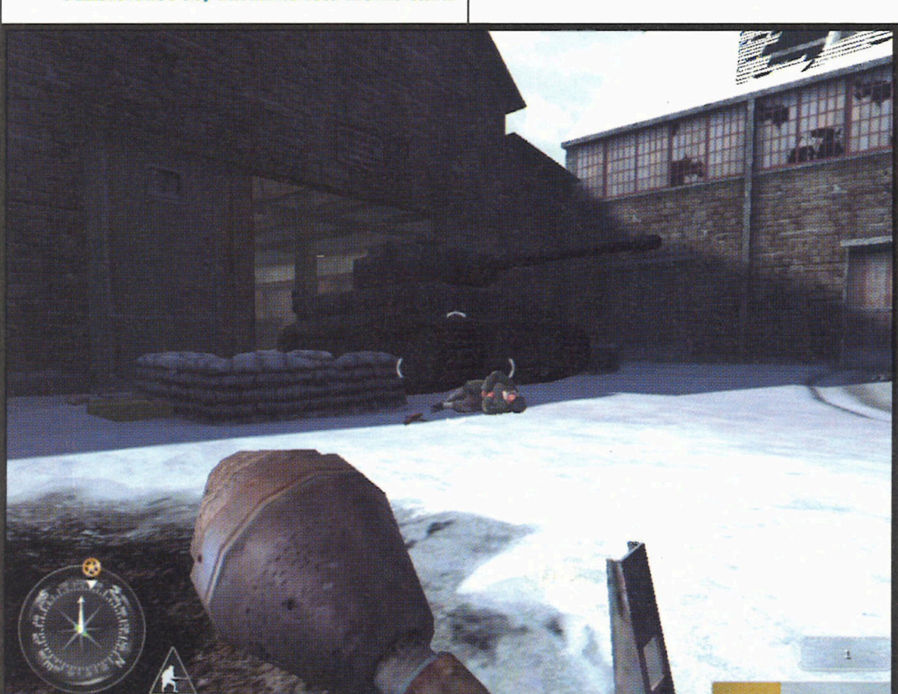
Hollywood chewing gum

Par certains côtés, Call of Duty peut se vanter d'être une reconstitution rigoureuse. Le scénario s'inspire fortement de certains faits d'arme bien réels et exploite bien le background. Prenons par exemple la prise du pont stratégique de Bénouville, resté dans l'Histoire sous le nom de Pegasus Bridge. Dans la nuit du Jour J, c'était la cible de troupes aéroportées britanniques, qui avaient pour mission de le capturer intact et de le défendre jusqu'à l'arrivée des renforts. Quelques secondes avant l'atterrissage de son planeur, le joueur peut entendre une courte conversation qui est directement retranscrite des mémoires de guerre des vrais pilotes de ce raid. Le genre de détail que pratiquement personne ne peut remarquer, et qui provoque toujours son petit effet chez les experts. De même, l'ouvrage d'art est modélisé conformément à l'original (qui est conservé dans un musée), et le site autour est relativement ressemblant. Du bon boulot donc, que peu de joueurs apprécieront, faute d'une culture militaire suffisante. Hélas, cette impression favorable s'évapore quand la castagne commence, puisque les concepteurs ont décidé que la contre-attaque lancée dans la réalité par les Allemands était trop timide, et qu'à la place, ils noient le joueur sous une offensive combinée de chars lourds « Tigre » débarquant simultanément par trois côtés. Hautement fantaisiste. Heureusement ces pauvres bougres sont bien fragiles, puisqu'une unique roquette de Panzerfaust en pleine face est suffisante pour les ratiboiser…

Les historiens grincent des dents

On assiste également à plusieurs assauts scriptés, où des fantassins grimpent sur des tanks et font des misères à l'équipage. C'est formidable pour le spectacle, mais je vous déconseille fortement d'essayer la même chose dans la vraie vie : la plupart du temps, même très distrait, le chef d'un Panzer engagé en plein combat de rue n'oublie pas de verrouiller son écoutille, ce qui empêche les facétieux d'y déverser par surprise des explosifs.

Dans une seconde, ce superbe PzKpfw VI « Tiger » à 300 000 Reichsmark va être transformé en ruine fumante par un Panzerfaust 60, dix mille fois moins cher.





Cette petite lumière dans les ruines signifie que ma tête va éclater dans une fraction de seconde.

Mais en plus, il dispose de meurtrières très pratiques pour balayer les alentours de rafales de pistolet-mitrailleur, ou mieux encore d'un lance-grenades défensif Nahverteidigungswaffe, spécialement étudié pour bien récurer dans les angles morts tout en restant confortablement à l'abri derrière une épaisse plaque d'acier. Bref, vous pouvez sans problème vous permettre dans ce jeu des imprudences qui seraient suicidaires en réalité, et bousiller les blindés de Call of Duty est tellement routinier qu'ils en perdent une partie du respect craintif qu'ils méritent. De même, certaines missions commandos sont vraiment très peu plausibles, en particulier celle où le joueur s'attaque en solo au surpuissant cuirassé Tirpitz, massacre son équipage au cours d'une grande baston dans ses entrailles, et tente de l'envoyer par le fond avec quelques kilos de TNT dispersés dans les cales. Quand on sait que le vrai navire a survécu à huit tonnes d'explosifs amenés par des sous-marins directement sous sa coque, ça ne fait pas très sérieux.

Welcome to last year

Au-delà des multiples petites imperfections historiques, que ne remarqueront que ceux qui savent que la lune du 6 juin devait d'être pleine, ou que le fusil d'assaut StG 44 n'existait pas encore en 1942, CoD a surtout un gros problème de vieillissement technique et une qualité trop inégale. Alors que certains passages sont très réussis et fourmillent de détails, d'autres sont bâclés, avec des textures minables, des polygones taillés à la machette et des décors qu'on croirait sortis de Day of Defeat. Après avoir joué à Max Payne 2, ça fait saigner les yeux. Les armes aussi sont banales, ce qui n'est pas étonnant vu le sujet, mais dans les mêmes conditions Wolfenstein propose un lance-flammes, des frappes aériennes et de l'artillerie sur commande. De plus, l'interaction avec le décor est nulle : on doit parfois plastiquer un objectif ou voler des documents qui traînent, mais il s'agit toujours d'une obligation scénaristique dûment soulignée, et on ne pourra jamais ne serait-ce qu'ouvrir une porte. Pas question non plus de s'aider de véhicules : on joue parfois le rôle d'un passager qui monte à bord quand on lui dit et se borne à tirer sur les poursuivants. On peut diriger un T-34/85 soviétique vers la fin du jeu, mais tout est fixé d'avance par le scénario et on reste très loin de la liberté d'action de bon nombre de FPS déjà anciens. Sur ce point, la comparaison avec un OFP ou un H&D2 est cruelle, et on regrette de ne pouvoir commander ses hommes à la Freedom Fighters. CoD propose certes quelques effets spéciaux réussis, comme l'onde de choc des obus de gros calibre qui étourdit temporairement le joueur, mais à côté il lui manque par exemple un bon effet pantin (ragdoll), et ses cadavres s'encastrent régulièrement dans les murs ou flottent dans les airs, ce qui casse un peu l'ambiance. Rien de bien méchant somme toute, mais ces limitations classent CoD dans les « jeux de l'an dernier », dépassé par les titres les plus modernes. Rien qui ne doive vous arrêter si vous appréciez le genre, et que vous n'en attendez pas une durée de vie bien longue (je l'ai terminé du premier coup en moins de quinze heures, à la difficulté maximale), mais n'espérez pas une révolution.

Atomic



Un peu de technique

Adapté de RTCW, qui venait lui-même de Quake 3, le moteur graphique accuse son âge (quatre ans) et souffre face à la concurrence. Sa principale force est de permettre d'afficher un grand nombre de modèles en mouvement même sur des configurations modestes... mais Serious Sam aussi savait le faire. Si pour les yeux c'est pas terrible, côté esgourdes on appréciera la bande sonore de qualité, même si les très nombreux doublages ont un peu souffert en passant à la version française.





En Deux Mots

SUITE OFFICIEUSE DE MEDAL OF HONOR, CALL OF DUTY L'AMÉLIORE, MAIS ARRIVE TECHNIQUEMENT EN DEÇÀ DE JEUX PLUS MODERNES OU PLUS AMBITIEUX. IL SE DÉMARQUE PAR SON AMPLEUR CINÉMATOGRAPHIQUE, ET PLAIRA CERTAINEMENT BEAUCOUP AUX TRÈS NOMBREUX FANS DE MOH. CEPENDANT, IL EXPLOITE LE FILON SANS RIEN APPORTER DE NEUF. COUP DE BOL POUR ACTIVISION, LES RETARDS CHEZ LA CONCURRENCE LAISSENT COD PRESQUE SEUL SUR LE MARCHÉ DES GROSSES SORTIES FPS DE FIN D'ANNÉE.

- \+ Certaines scènes de bataille très spectaculaires
- \+ Lourdement scripté, mais avec talent
- \+ Classique mais efficace
- − Techniquement dépassé
- − Qualité très inégale
- − Très peu de liberté d'action

6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT


PC CD ROM
be good ...
G|C 2003 BEST pc game
Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig
E3 AWARDS
Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie
G|C 2003 BEST pc game
(c) 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

... be evil

Sortie NOVEMBRE 2003

"Un mix splendide
de Warcraft 3®
et de Dungeon Siege®"
- PC GAMES -

SpellForce
The Order of Dawn













Depuis le temps qu'on en parle, inutile de vous dire qu'on nourrit à l'égard de SpellForce les attentes les plus folles. Pourtant, sur le papier, la trame n'est pas des plus excitantes : un héros solitaire et immortel va devoir remettre un petit peu d'ordre dans le joyeux bordel laissé par des sorciers sanguinaires qui, pris d'une soudaine envie de dominer le monde, n'ont rien trouvé de mieux à faire que de convoquer des créatures de l'ombre et du chaos. Réduit à de vulgaires îles, séparées entre elles par des portails, le monde d'Eo fait peine à voir. D'autant que les forces des ténèbres s'apprêtent à donner le coup de grâce, en fourbes. C'est dans ce cadre bucolique que n'aurait pas renié Lars Von Triers (grand maître scandinave du burlesque fauché) que vous allez incarner l'élu, Ze One, chargé de ramener l'espoir et l'allégresse.
Non, l'intérêt réel du jeu se situe clairement dans son approche novatrice du genre. Plutôt que d'aborder tout cela sur le canevas d'un Warcraft III, où le côté « stratégie temps réel » est omniprésent, et où la trame de l'histoire n'est finalement dévoilée que via quelques cinématiques, les développeurs de Phenomic ont voulu pousser le concept un peu plus loin, et mâtiner leur bébé d'une touche bienvenue de RPG. Il faut croire qu'eux aussi ont commencé à se lasser des figures imposées, après avoir notamment œuvré pour Blue Byte sur Settlers 1 et 3.

SpellForce : The Order of Dawn

MIX RTS/RPG







Config minimum PIII 700 MHz, RAM 256 Mo, carte 3D 32 Mo, 1.6 Go sur le disque dur
Éditeur JoWooD
Développeur Phenomic Allemagne
Texte et voix V.O.

Warcraft XP

O.K., tout cela m'a l'air bien sympathique, mais concrètement, comment ça marche ? Ce qui différencie SpellForce des RTS traditionnels, c'est que toute

Euh, allez-y les gars, je reste en haut... pour surveiller, ouais.

LE MÉLANGE DES GENRES, C'EST COMME LES COCKTAILS. CA DEMANDE UN SAVANT DOSAGE DES INGRÉDIENTS, SOUS PEINE DE SE RETROUVER AVEC UN BON MAL DE CRÂNE. AVEC SPELLFORCE, LES DÉVELOPPEURS DE PHENOMIC ONT L'AMBITION D'ÉPICER LE RTS D'UN SOUPÇON DE RPG. CA TOMBE BIEN, LE GENRE COMMENÇAIT UN PEU À TOURNER EN ROND.



la campagne repose sur les frêles épaules de l'Avatar, votre alter ego dans le jeu, et non plus sur une race, comme c'est traditionnellement le cas. Un perso que vous allez pouvoir bichonner au fil du jeu, auquel vous allez pouvoir donner un petit sobriquet idiot (avec des suites de consonnes imprononçables pour faire genre) et qui pourra évoluer et gagner des compétences supplémentaires à grands coups de points d'XP.

Dès les premières secondes, on se retrouve ainsi confronté à une interface classique de RPG. Vous personnalisez votre Avatar, en choisissant son sexe et son apparence, mais également en déterminant la valeur de ses caractéristiques parmi les sept proposées (Force, Endurance, Dextérité, Agilité, Intelligence, Sagesse et Charisme). Il vous faudra ensuite déterminer son orientation. Que votre choix se porte plutôt sur les armes ou sur la magie (voir encadré « Conseiller d'orientation »), celui-ci aura une importance cruciale sur la manière dont se comportera votre personnage pendant le jeu. Lors des combats, une orientation militaire fera de lui un chef qui n'hésitera pas à monter au front aux côtés de ses hommes pour leur prêter main-forte, à gros renfort d'armes surpuissantes qui font bobo. A contrario, s'il baigne plutôt dans la magie, il pourra faire usage de ses sorts de guérison ou de ses pouvoirs à distance, pour soutenir l'effort de guerre en retrait, derrière son armée. Si, pour des raisons scénaristiques, vous ne pourrez choisir d'incarner qu'un personnage humain, sachez que le jeu met également en scène cinq autres races. On retrouve d'ailleurs une division manichéenne classique entre celles-ci : les humains, les elfes et les nains étant les races de la Lumière, les orcs, les elfes noirs et les trolls constituant celles de l'Ombre.


La machine à fabriquer les héros.

TIPS JEU

N'oubliez pas de « lier » régulièrement votre Avatar avec les « bind stones » que vous croiserez sur votre route. Celles-ci servent de « checkpoints » qui détermineront l'endroit où votre personnage sera réintégré après avoir péri. Rien de pire que de devoir parcourir de vastes étendues alors que ses armées sont en pleine bataille.

On a toujours besoin d'amis

Un Avatar immortel avec plein de super-pouvoirs, c'est bien, mais au fil de l'aventure, vous allez rapidement comprendre que les quêtes qu'on vous propose risquent d'être particulièrement ardues à remplir sans l'aide d'un peu de chair à canon. Certes, récupérer une dague chez un troll pas forcément malin reste dans le domaine de vos compétences, mais prendre d'assaut un village entier d'orcs assoiffés de sang, même en poussant de grands cris qui font peur, c'est un peu comme tenter de piquer à Caf' son nouveau clavier Logitech qui déchire : même pas en rêve. C'est là que l'aspect RTS du jeu prend le relais. Pour terrasser une armée ennemie en vous donnant un minimum de chances de succès, il va falloir lever vos propres troupes. Pour ce faire, vous allez pouvoir accéder à des « Monuments », placés en différents endroits du jeu, qui vont vous permettre, en échange de runes que vous collecterez tout au long de votre aventure, d'invoquer des unités. Dans un premier temps, il s'agira de vulgaires ouvriers, qui vont se charger de rapatrier des ressources. Ressources que vous pourrez ensuite affecter à la construction de nouvelles infrastructures, qui donneront à leur tour accès à de nouvelles unités (militaires, notamment, puisqu'au fond, soyons honnêtes, c'est la baston qui nous intéresse). Mais, et c'est là que SpellForce marque à nouveau sa différence,

Chérie, ce soir on bouffe du minotaure.



Hé non, toutes les elfes ne sont pas gaulées comme Liv Tyler.

L'un des fameux « portails » qui relient les différentes îles du jeu.


Le point fort de Spellforce est de parvenir à mélanger intelligemment deux genres distincts : le RPG et le RTS.



vous ne serez pas cantonné à la race humaine. Vous aurez en effet la possibilité de lever des troupes d'autres races, pour profiter par exemple de ressources qui leur sont propres (les humains, par exemple, ne pourront rien tirer d'une matière comme le mythril, qui sera par contre très utile aux nains). En fonction de ce qui sera disponible dans votre environnement de jeu, vous serez contraints d'opter plutôt pour telle ou telle race. Dans certains cas, il vous sera même nécessaire de lever des armées hybrides, mélangeant allègrement Lumière et Ombre. Auquel cas il vous faudra prendre garde de ne pas les laisser s'étriper joyeusement entre elles, ça risquerait de faire désordre. En sus de ces troupes classiques, vous pourrez également vous faire assister de Héros (cinq au maximum), qui à l'instar de l'Avatar pourront maîtriser des sorts et posséder des armes spéciales. Invoquées par des runes particulières dans des monuments spécifiques, ces unités spéciales ne pourront pas, contrairement à votre alter ego, voir leur niveau évoluer, mais siègeront avec bonheur au-dessus de la mêlée pour vous prêter main-forte dans des situations difficiles.

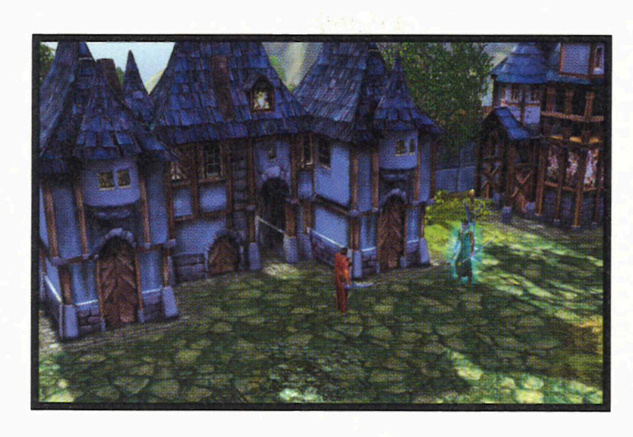
Click & Fight

Le gros point fort de SpellForce est d'être parvenu à mélanger de manière intelligente ces deux genres distincts que sont le RPG et le RTS. À tout moment, en plus des modes de zoom habituels, il vous est possible de passer en mode « vue à la troisième personne », la caméra se positionnant alors juste derrière votre avatar, vous laissant ainsi la possibilité de le contrôler comme dans un RPG classique, avec les touches de direction, pour des parties de hack'n'slash rappelant furieusement Dungeon Siege. On préfèrera toutefois garder une vue d'ensemble lorsqu'il s'agira de mener à bien des batailles impliquant un grand nombre d'unités, mais ce petit plus renforce sans conteste le facteur d'immersion, et permet d'avoir une meilleure appréhension de l'univers. Et les innovations ne s'arrêtent pas là. D'ordinaire, dans un RTS classique, on sélectionne d'abord les unités qu'on souhaite utiliser, pour ensuite leur ordonner une action spécifique, à l'encontre d'un ou de plusieurs ennemis. Procédure jugée trop fastidieuse par les développeurs, qui lui ont adjoint un nouveau mode de contrôle : le « click & fight ». Le principe est simple et redoutablement efficace : on clique sur l'unité ennemie, et un panel de toutes les actions envisageables apparaît alors à l'écran. Il suffit ensuite de sélectionner la marche à suivre, et les hostilités démarrent. Cela simplifie grandement le rôle du joueur dans les mêlées chaotiques, mais risque de rebuter les vieux routards du RTS qui, comme chacun le sait, ont des habitudes tenaces. Cela dit, ceux-ci pourront conserver leurs vieux réflexes, puisqu'un système de jeu classique est également utilisable.





L'écran de création de l'Avatar. Pas de doute : il y a du RPG sous le capot.





AZERION.com

*E-Games spécialiste

NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU

Des bons d'achat cumulables sur toute la boutique !





54.99 €

Magic the Gathering



BATTLEGROUNDS

Bon d'achat de *8 €

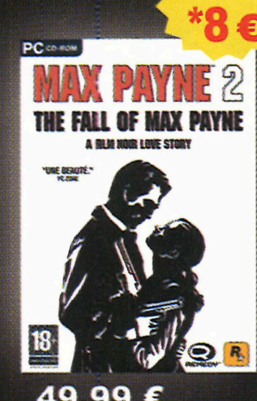
49.99 €

Le temple du mal élémentaire



49.99 €

Bon d'achat de *8 €



49.99 €



54.99 €

Hidden&Dangerous 2



49.99 €



54.99 €



39.99 €

Bon d'achat de *5 €

Commandez sur www.azerion.com

ou au 04 78 370 360



BP 60 69530 BRIGNAIS. Port offert à partir de 20 € d'achat

*Spécialiste en jeux vidéo

"Paiements sécurisés"

AZERION RCS Lyon 450 287 776. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf omissions. Prix TTC franco de port pour toute commande de 20 €. Photos non contractuelles. Offre valable dans la limite des stocks disponibles et dates de parution des produits.

* Bons d'achats à valoir sur une prochaine commande, cumulables avec l'ensemble des offres promotionnelles d'AZERION. Validité : 6 mois. Voir conditions générales sur azerion.com.



Dans votre spellbook, il y a largement de quoi faire le malin sur le champ de bataille.





Un moteur pas si Krass

Techniquement, SpellForce est de très bonne tenue. Le moteur 3D dérivé du Krass Engine (Aquanox) tient la route, et offre un niveau de rendu des paysages et des personnages tout à fait correct. Certes, lors du passage en vue « à la troisième personne », les textures paraissent plus pauvres et dépouillées qu'en mode de vue classique, mais cela reste de bonne facture. L'ensemble est globalement assez fluide, même si la version testée n'échappait pas à quelques saccades dès qu'une trop grande quantité d'unités évoluaient à l'écran. D'autres petits bugs ont quelque peu entaché ce test, notamment un manque de réponse parfois agaçant des unités sélectionnées à un ordre donné, apathie qui disparaissait dès lors qu'on re-sélectionnait celles-ci d'un nouveau clic de souris. Enfin, certains (dont je fais partie) regretteront l'absence d'un scrolling automatique de la zone visualisée dès que le pointeur atteint les limites de l'écran. Il faut faire un clic droit pour que la carte bouge. Je sais, c'est juste une question d'habitude, mais il est dommage que cela n'ait pas été intégré dans le jeu. La musique, perpétuelle symphonie héroïque, cadre parfaitement avec l'univers du jeu, mais les non mélomanes seront ravis d'apprendre qu'une option permet de la rendre plus discrète, sans pour autant la désactiver. Petit bémol par contre en ce qui concerne les voix, fades comme peut l'être un Schwarzenegger lorsqu'il tente de faire l'acteur.

SpellForce, par son apport RPG, offre donc une très agréable alternative aux RTS classiques, et la réalisation est à l'avenant. Les quêtes annexes et le mode multijoueur renforceront encore une durée de vie déjà respectable. Sans être un hit incontournable, le jeu a suffisamment d'atouts majeurs et de réelles nouveautés de gameplay que pour soutenir la comparaison avec les autres titres phares du genre.

Faskil



Un peu de technique

Avec toutes les options à fond, la version testée n'a pas échappé à quelques ralentissements lorsqu'une quantité importante d'unités s'affichaient à l'écran, mais rien qu'une config moyenne (Athlon 1800XP + GeForce 3) ne devrait pouvoir surmonter sans trop de difficulté.

En Deux Mots

Phenomic réussit à redonner un nouveau souffle au RTS, en le saupoudrant de quelques pincées de RPG. Globalement, SpellForce n'atteint pas le niveau tactique d'un Warcraft III mais offre quantité de petites nouveautés bien intégrées, qui suffiront à lui conférer une place méritée dans votre logithèque.

- + Un mariage RPG/RTS réussi
- + Le système « click & fight »
- + La possibilité de constituer des armées mixtes
- − Les voix des persos, molles et apathiques
- − Des saccades lors des gros combats
- − Pas de défilement automatique de la carte

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE


8 INTÉRÊT



M·CANN
Halo débarque sur PC
HALO
Vous êtes le dernier de votre espèce. Pour survivre, percez les mystères de Halo et sauvez l'humanité des hordes sans pitié de Covenants. Éduqué pour le combat, conçu pour la guerre, vous pilotez tous les véhicules et maniez à la perfection toutes les armes. Enfin, relevez l'ultime défi de Halo grâce au nouveau mode multijoueur en ligne (jusqu'à 15 joueurs), disponible en exclusivité sur PC !
Maintenant jouez en ligne
16+
www.pegi.info
BUNGIE
gearbox software
POWERED BY gamespy
Microsoft game studios
www.microsoft.com/france/jeux/halopc
HALO COMBAT EVOLVED
© 2003 Microsoft Corporation. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Bungie, Halo sont soit des marques, soit des marques déposées de Microsoft Corporation, ou de Rare Limited, aux États-Unis d'Amérique. Développés par Gearbox Software, L.L.C. Gearbox Software et le logo Gearbox sont soit des marques, soit des marques déposées de Gearbox Software. L.L.C. GameSpy et la conception « Powered by GameSpy » sont des marques de GameSpy, Industries Inc. Tous droits réservés.



Un Sukhoi se débat en pleine tempête de neige. On voit un éclair, mais aussi la lumière du soleil par une trouée dans les nuages.









Config minimum Processeur 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo
Éditeur Ubi Soft
Développeur Eagle Dynamics Russie
Texte en français
Voix V.O.

Lock On : Modern Air Combat

SIMULATEUR DE COMBAT AÉRIEN

CETTE ANNÉE, LE PÈRE NOËL FERA SA TOURNÉE EN MIG 29 ! LES APPRENTIS TOP GUN DU MONDE ENTIER TRÉPIGNAIENT D'IMPATIENCE DEPUIS DES MOIS. LEUR ATTENTE TOUCHE À SA FIN : VOICI ENFIN LOCK ON : MODERN AIR COMBAT, SIMULATION MADE IN RUSSIA DE CHASSEURS-BOMBARDIERS DE TOUS POILS. S ROZHDESTVOM KRISTOVYM ! (C'EST DU RUSSE, ÇA VEUT DIRE « AU SECOURS JE BRÛLE »).



Pour raser des villes de cette taille, le B-52 est indispensable.

Précisons-le d'entrée : contrairement à ce que laisse supposer son titre aux consonances « arcade », Lock On est une simulation militaire hardcore, et pas un shoot them up pourri des années 80. Pour des raisons commerciales, LOMAC essaye de se faire passer pour un produit accessible au grand public et aux joueurs occasionnels, mais c'est en fait l'héritier direct du très sérieux Flanker 2.5. Alors qu'à une époque on en trouvait treize à la douzaine, plus grand monde ne crée de simulateurs de combats aériens de nos jours. Eagle Dynamics est un des rares à encore s'obstiner, et les programmeurs russes sont bien implantés sur ce marché puisque le champion incontesté dans la catégorie Warbirds, l'extraordinaire Il-2 Sturmovik, est programmé par leurs compatriotes de Maddox Games. Quand on voit la qualité du boulot que font ces gens-là, on comprend que la concurrence baisse les bras. Trop souvent, les simulations qui donnent la possibilité de piloter plusieurs appareils au lieu de se concentrer sur un seul doivent réduire l'attention apportée à chaque zinc. Ce n'est pas le cas pour LOMAC, où chaque machine est modélisée avec amour : il ne manque rien, pas même le porte-gobelet pour la Zubrovka.

Au bonheur du masochiste

Côté Russes, on retrouve le Su-27 « Flanker », mais aussi sa version navalisée Su-33, les MiG 29 en version A et S, et le Su-25 d'attaque au sol. Les forces de l'OTAN pilotent le F-15C « Eagle », le redoutable tueur de char A-10, et les MiG-29A de l'ancienne Allemagne de l'Est. Le contraste entre le F-15 ou le A-10, bardés d'électronique, et le primitif Su-25, qui date de la même époque mais n'a ni radar ni affichage vidéo, illustre parfaitement le fossé technologique entre les deux blocs. Ils sont quand même capables de belles choses, comme la visée infrarouge asservie au casque, pour tirer des missiles dans les coins. Méticuleusement reproduits, les cockpits russes sont presque entièrement analogiques, et leur ergonomie catastrophique est un élément concret du réalisme de la simulation. On n'atteint certes pas les extrêmes de minutie d'un Falcon 4.0, dont les quatorze modes radar devaient patiemment être mémorisés et configurés à la main pendant chaque vol, mais le résultat est imposant et nécessitera une longue adaptation. Heureusement la présence d'un tutorial devrait arrondir les angles. Il comporte 29 longues

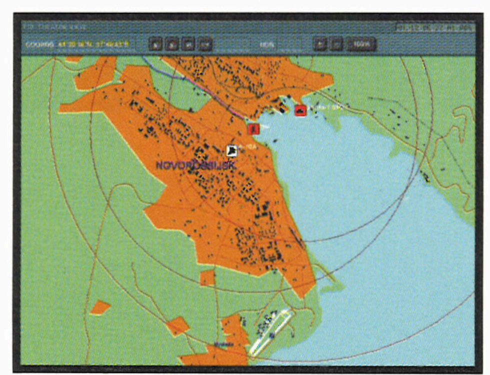


Tiens, ils ont texturé l'intérieur de la trappe du train d'atterrissage. On voit même la bouteille d'azote qui sert à le détendre en cas d'urgence.

démos automatiques, dont la contemplation passive des heures durant est à peine plus agréable que de s'enfoncer lentement des clous sous les ongles. Elles sont pourtant indispensables au néophyte qui doit ingurgiter les fonctions de la myriade de cadrans qui tapisse l'intérieur de chaque habitacle. Croyez-moi, j'en sais quelque chose : suite à un bug de notre version, ces démonstrations ne fonctionnaient pas correctement, et du coup le prof avait une très nette tendance à s'écraser piteusement chaque fois que le hasard l'amenait à proximité de la planète Terre.

Engagez-vous, vous verrez du pays

Sans manuel et sans démo, j'ai donc dû me dépatouiller entièrement à l'aveuglette avec les multiples modes de l'avionique. Et on n'improvise pas dans l'urgence la procédure de lancement d'un missile anti-radar Kh-25MP ou les modes de balayage et de poursuite d'un AN/APG-63. Mais la beauté des paysages incite à s'accrocher. Car Lock On est aussi une excellente publicité pour agence de voyage. Avec une carte satellite de 250 000 km² centrée sur le nord-est de la Mer Noire, il permet de découvrir les steppes immenses du bassin du Donets, fort propices à l'encerclement d'armées nazies, mais aussi les plages souriantes de Crimée, si célèbre pour ses stations balnéaires (Sébastopol, Yalta...), ou de s'extasier sur les cimes majestueuses du Caucase et les neiges éternelles du mont Elbrus (5 642 m). Depuis l'éclatement de l'URSS, la région est parfois un peu trop agitée pour le tourisme (peut-être avez-vous entendu parler de la Tchétchénie ?), mais à 6 000 mètres d'altitude, le danger est limité. Il est en revanche nettement plus présent pendant les apontages sur porte-avions ou les ballets avec les ravitailleurs : s'accoupler en plein vol avec la longue perche à carburant d'un cargo ventru est un exercice d'une difficulté à donner des cauchemars, même par temps clair et quand personne ne vous tire dessus.
Si vraiment vous êtes trop nul, la difficulté et le réalisme peuvent être fortement limités dans le menu d'options, mais c'est se priver du principal intérêt du soft.



Tous les bâtiments des villes figurent sur la carte, avec un niveau de zoom incroyable.

Des pixels plein les yeux

Visuellement, le spectacle est magnifique : si on ne rattrape pas toujours le niveau de FS 2004 ou de Il-2, la bête se défend vraiment bien, surtout en ce qui concerne les détails des avions. Les textures sont souvent extraordinaires, et les cockpits sont les plus beaux vus à ce jour, avec ombres en temps réel et reflets du pilote dans la bulle : on distingue même les rayures du plexiglas. Les jeux de lumière sur le métal sont parfaitement réussis, de même que l'effet de flou provoqué par la chaleur derrière les tuyères. L'éclairage est excellent, avec des nuages volumétriques qui dérivent au gré du vent et projettent une ombre sur le sol, ou la surface de la mer qui reflète le soleil, les bateaux et le relief côtier. Cette débauche graphique se paye évidemment au prix fort, prévoyez donc un PC très costaud, parce que tous détails à fond LOMAC fait grincer la mécanique. Le pilotage exige une telle précision qu'un framerate énorme s'avère indispensable. Il faut donc faire le choix entre fluidité et beauté plastique. Après deux ou trois crashs dans un ravitailleur ou sur le pont du Kuznetsov, le joueur ne disposant pas d'un PC de l'an prochain sera bien obligé de consentir à quelques sacrifices esthétiques. Sinon pour les oreilles c'est pas mal non plus : outre les



Admirez les reflets, dans la mer mais aussi celui de l'écusson sur la manche du pilote.

Un peu de technique

Testé sur un Athlon 2600+ avec 512 Mo de RAM et une GeForce4 Ti 4600, Lock On tousse péniblement à six images seconde en 1600x1200 tous détails à fond. Il affiche le double en 1024x768, et double encore (soit 24 i/s) en le réglant sur moyen. Ce n'est hélas pas suffisant pour straffer des tanks à 800 km/h, mais en réduisant tout au minimum, on monte alors à 40 ou 50 i/s. Le spectacle en prend un coup, mais le contrôle est à ce prix.

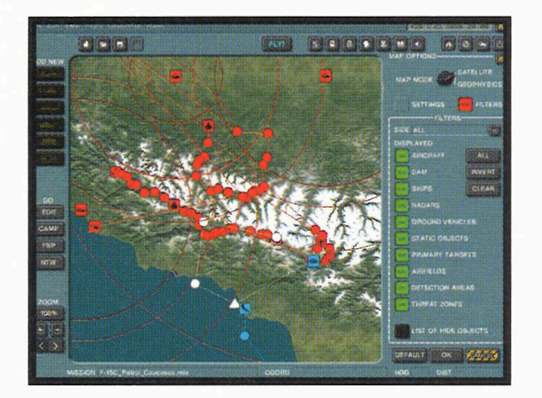
On a retrouvé le clown Zavata !







Le porte-avions Amiral Kuznetsov est représenté dans le détail. On distingue même un camion de pompier sur le pont.



communications radio (sous-titrées), en anglais, en russe ou en allemand selon la nationalité de votre avion, le rugissement des réacteurs varie en fonction de la position de l'observateur (ce qu'on remarque surtout en caméra extérieure), et on se fait agresser les tympans à coups de bang supersonique.

Mirage contre Tupolev

Mais on ne vient pas là pour admirer le paysage ou ausculter des turbines. Le but de la visite reste avant tout de faire exploser des trucs très chers et de carboniser tout ce qui se trouvait dedans. Pas d'inquiétude, LOMAC propose une cinquantaine de cibles volantes venues de plein de pays, ainsi qu'une centaine de véhicules et navires qui ont tous besoin de prendre des bombes sur la gueule. Grand choix de ce côté aussi, puisque 140 projectiles divers et variés sont représentés, de la bombe de 30 kg au missile de croisière, en passant par le napalm ou les fusées éclairantes pour attaques de nuit. On a le choix entre des douzaines de missions prêtes à voler, et un éditeur très complet pour en fabriquer de nouvelles. Vu l'activité intense déployée par la communauté online, la durée de vie de ce côté est virtuellement illimitée. Le jeu comporte bien entendu plusieurs campagnes, permettant d'enchaîner les missions dans une suite cohérente, et un journal de bord qui comptabilise en détail les statistiques de chaque pilote : combien de gens il a tué, combien de belles médailles il a gagné, et combien d'heures il a volé avant de mourir. Hélas, les campagnes ne sont pas dynamiques et ne créent pas de nouvelles batailles à la volée comme dans un vieux EF2000 : il ne s'agit que d'une suite de missions scénarisées. Leur thème ravira cependant les spectateurs de Fox News, puisqu'elles brutalisent les méchants les plus populaires du moment : infâmes cocos, drapeau rouge à faucille et couteau entre les dents, ou barbus islamistes, casaque verte à croissant, et explosifs à la ceinture. Au menu de l'OTAN, une invasion en règle de l'Ukraine par des putschistes nostalgiques du paradis bolchevique. Côté russe, une histoire encore plus tordue, décrivant l'agression de la mère patrie par la Turquie et la Georgie, unifiées en une puissante république islamique. C'est cette guerre-là que j'ai entamée, m'enrôlant comme pilote de bombardier Su-25.

C'est l'heure d'abreuver les sillons

Les colonnes de l'envahisseur honni progressent rapidement en direction du centre industriel de Krasnodar. Heureusement elles doivent ralentir pour traverser une région accidentée et suivre une piste qui serpente à travers les collines. Un régiment mécanisé pourrait certes progresser sans se soucier des routes, mais elles lui sont nécessaires pour le bon



Bien entendu, les instruments des Russes sont en cyrillique.

Les Chevaliers de Baphomet



Le manuscrit de Voynich



En 1912, Wilfrid M. Voynich découvre un mystérieux manuscrit.

Quatre vingt dix ans plus tard, il est déchiffré !

Le cauchemar commence lorsque le mystère est résolu...

"La nouvelle référence des jeux d'aventure et d'énigmes"











PlayStation 2





Aucun problème, j'ai la situation bien en main.

fonctionnement de la chaîne logistique et la poursuite de l'offensive. En provenance des arsenaux combinés de la Turquie (ex-OTAN) et de la Georgie (ex-URSS), l'armement ennemi est assez hétéroclite. En pointe, un peloton de chars M48 Patton, sous la protection de quelques MANPAD Stingers, de SAM mobiles Strela 10, et d'un blindé ZSU-23-4 Shilka brandissant un quadruple canon rotatif de 23 mm guidé par radar. Va falloir faire gaffe : tout aéronef évoluant à proximité de cette redoutable DCA peut, en une seconde, se retrouver aussi troué qu'un poumon de tuberculeux. Lourdement chargé, je vole vaguement en direction de l'objectif, en luttant avec mes instruments. Soudain, le dispositif d'alerte radar commence à couiner, puis clignote comme un sapin de Noël. Un message de l'AWACS confirme le pire : des bandits en patrouille. Un homme moins brave choisirait peut-être de faire demi-tour pour sauver sa peau, mais je maintiens fermement le cap. La victoire ou la mort ! J'augmente le débit de ma perfusion de vodka et je prépare mes missiles air-air, au cas bien improbable où ils accrocheraient un chasseur avant que je ne me fasse descendre.

Na zdorovie

Mon escorte de MiGs intervient. Loin au-dessus de moi je repère des traînées de condensation qui s'entrecroisent, plusieurs éclairs, et mon détecteur électromagnétique se tait. Le camarade coordinateur radar le confirme : notre couverture aérienne a mis l'ennemi en pièces, la mission continue ! Je n'ai pas vraiment fait attention à la navigation (les plans de vol, c'est pour les nazes), et je ne réalise que je suis sur la cible que quand mon équipier m'avertit qu'un SAM monte droit sur nous. Heureusement quelques leurres thermiques suffisent à tromper son autodirecteur infrarouge : le Stinger est parfait pour faire peur aux hélicoptères, mais pas très efficace contre les jets. Je prends un peu de recul, et détache mon ailier pour qu'il traite les environs au missile antiradiation. Puis je pique sur la colonne de points minuscules qui cahotent en bas dans la poussière. Mon avionique est configurée en mode attaque au sol, et le laser télémétrique du système électro-optique de bord affiche sur mon HUD rudimentaire le point d'impact probable de mes projectiles. Comme je ne lui fais pas vraiment confiance et que je n'ai pas envie de traîner dans le coin, je décide de tout balancer dès le premier passage : quatre paires de bombes RBK-500 AO, soigneusement espacées. Chacune explose automatiquement en l'air pour disperser une grappe de 108 bombinettes sur une surface de 6 400 m², ce qui totalise une pluie de 864 grenades s'abattant sur les pauvres chars turcs. Ceux dont le mince blindage supérieur n'est pas immédiatement perforé par les charges creuses se retrouvent alors pris au milieu de dizaines de sous-munitions non-explosées, qui vont détruire les chenilles des survivants et arracher les membres des enfants des années après la fin de la guerre. C'est beau, et tellement ingénieux que ça ne peut que redonner foi en l'inhumanité !

LOMAC, ça poutre

O.K., Lock On n'a pas l'extrême réalisme d'un Falcon 4.0 hyper spécialisé et il propose dix fois moins d'engins pilotables qu'Il-2 Sturmovik Forgotten Battles. Mais les accros du manche à balais ne seront pas déçus : qu'il s'agisse de redresser des vrilles à bord des plus beaux avions du monde ou de frôler la boue dans une baignoire en titane, LOMAC est la nouvelle référence des simulateurs de combat moderne. Il ne comporte hélas pas les engins de la toute dernière génération (mais comment représenter de façon réaliste un prototype de F-22, Rafale, Typhoon, F-35 et autres B-2 furtifs ?) et le manque de campagne dynamique est regrettable. Mais son éditeur de missions et les possibilités du multijoueur lui garantissent un avenir sans nuage. Aucun risque pour les passionnés, le temps investi dans ce jeu ne sera pas perdu.

Atomic



En Deux Mots

UN SIMULATEUR TRÈS POINTU, D'APPROCHE DIFFICILE POUR LE DÉBUTANT MAIS AU POTENTIEL TRÈS ÉLEVÉ. IL NÉCESSITE MALHEUREUSEMENT UNE CONFIGURATION MUSCLÉE, ET L'AMATEUR MAL ÉQUIPÉ DEVRAIT ENVISAGER DE NE L'ACHETER QUE DANS QUELQUES MOIS, AVEC DU HARDWARE RENOUVELÉ À BAS PRIX. DE TOUTE FAÇON, IL NE PEUT QUE S'AMÉLIORER AVEC L'ÂGE.

- + Huit avions pilotables
- + Gameplay varié, du A-10 au Su-33
- + Visuellement magnifique
- − Très exigeant techniquement
- − Pas de campagne dynamique

7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT



Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi

BEAT THEM ALL (AND IN THE DARKNESS BIND THEM)



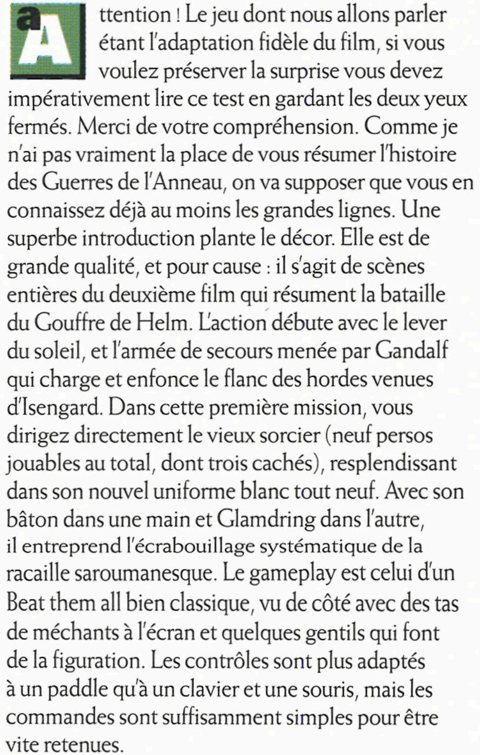
CONFIGURATION MINIMUM PROCESSEUR 1,2 GHZ 256 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 64 MO
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR HYPNOS ENTERTAINMENT ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** V.O. DANS LA VERSION TESTÉE

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LE RETOUR DU ROI ? JAMAIS ENTENDU PARLER. QU'EST-CE QUE C'EST, UN RESTAURANT À LA MODE ? UN COCKTAIL GIN-VODKA-JAUNE D'ŒUF-LARDONS ? AH, ON ME FAIT SIGNE QU'IL S'AGIT D'UN JEU DE BASTON CONSOLE, LICENCE D'UN GROS FILM DE NOËL, LUI-MÊME ADAPTÉ D'UN VIEUX BOUQUIN À SUCCÈS... ÇA DOIT ÊTRE DRÔLEMENT BIEN.



Une personne verticalement contrariée se cache dans cette image. Saurez-vous la retrouver ?





Attention ! Le jeu dont nous allons parler étant l'adaptation fidèle du film, si vous voulez préserver la surprise vous devez impérativement lire ce test en gardant les deux yeux fermés. Merci de votre compréhension. Comme je n'ai pas vraiment la place de vous résumer l'histoire des Guerres de l'Anneau, on va supposer que vous en connaissez déjà au moins les grandes lignes. Une superbe introduction plante le décor. Elle est de grande qualité, et pour cause : il s'agit de scènes entières du deuxième film qui résument la bataille du Gouffre de Helm. L'action débute avec le lever du soleil, et l'armée de secours menée par Gandalf qui charge et enfonce le flanc des hordes venues d'Isengard. Dans cette première mission, vous dirigez directement le vieux sorcier (neuf persos jouables au total, dont trois cachés), resplendissant dans son nouvel uniforme blanc tout neuf. Avec son bâton dans une main et Glamdring dans l'autre, il entreprend l'écrabouillage systématique de la racaille saroumanesque. Le gameplay est celui d'un Beat them all bien classique, vu de côté avec des tas de méchants à l'écran et quelques gentils qui font de la figuration. Les contrôles sont plus adaptés à un paddle qu'à un clavier et une souris, mais les commandes sont suffisamment simples pour être vite retenues.

Compote d'Huruk Haï

Le plus souvent on martèle le bouton gauche le plus vite possible, ce qui transforme votre personnage en ventilateur et moleste prestement tout ce qui passe à portée de rotor. Contre les fourbes ennemis planqués derrière un bouclier ou engoncé dans une armure, on passe au bouton droit : le coup est lent, mais il réduit l'obstacle en copeaux. Vous disposez aussi d'un habile bouton croche-patte, qui vous donne l'occasion de vous tordre de rire chaque fois qu'une de vos victimes s'étale dans la poussière en couinant. Quant au bouton d'accablement, il sert à embrocher d'un seul coup les idiots qui, pour diverses raisons saugrenues, se roulent par terre en plein combat. À partir de ce point, les plus habiles tacticiens et les artistes martiaux expérimentés devraient déjà entrevoir de lumineuses possibilités d'enchaînements mortels. Vous avez également un bouton de parade, qui dévie n'importe quel coup, et un autre pour balancer des projectiles. Les treize missions du jeu sont séparées entre trois chemins, l'un emprunté par le magicien, l'autre par Aragorn, Legolas et Gimli, et le dernier par Frodon et Sam. Les commandes sont identiques pour tous, mais chaque perso dispose d'un pouvoir spécial unique.



La catapulte est pratique pour cramer les tours de siège, mais vous irez plus vite en faisant le travail à la main.

Marmelade d'ectoplasme

Introduites par des scènes entières du film, les missions sont toutes originales à jouer et suivent fidèlement la trame de l'histoire. Les ennemis ont des apparences



Legolas, Gimli et Aragorn au milieu d'un paquet de soldats du Gondor et d'Orientaux aux yeux torves.

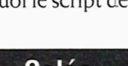
Un peu de technique

L'ergonomie est mal adaptée au PC, mais ça ne gêne pas vraiment, et les 3 CD de vidéos sont très bien exploités. L'I.A. est très faible, mais c'est aussi le genre qui veut ça et heureusement, le jeu ne réclame pas une machine trop gourmande.

Un éléphant, ça flambe énormément.



différentes, mais des tactiques identiques (d'une considérable stupidité, tout comme vos alliés d'ailleurs). Et l'intérêt vient surtout des nombreux éléments interactifs du décor. Certains sont là pour vous aider à martyriser encore plus vite les pauvres bougres d'en face, d'autres ont des fonctions beaucoup plus vitales, et suivent le script de chaque niveau. Ainsi vous aurez régulièrement des objectifs stratégiques à atteindre, comme détruire une cible spéciale en un temps limité, ou au contraire protéger un personnage important (genre, un gros boulet porteur d'un artefact surpuissant qui attire les nazguls comme un aimant, si vous voyez ce que je veux dire). Chaque mission se boucle en moins d'une demi-heure si vous savez quoi faire, mais peut prendre bien plus longtemps pour peu que vous soyez obligé de recommencer sans arrêt le même passage. Les sauvegardes se font automatiquement à des checkpoints, et certaines épreuves sont extrêmement frustrantes, même si le jeu fournit quelques indices. En général, la difficulté n'est pas de tuer tout le monde, mais de comprendre pourquoi le script décide que vous avez perdu.



Gelée d'Oriental

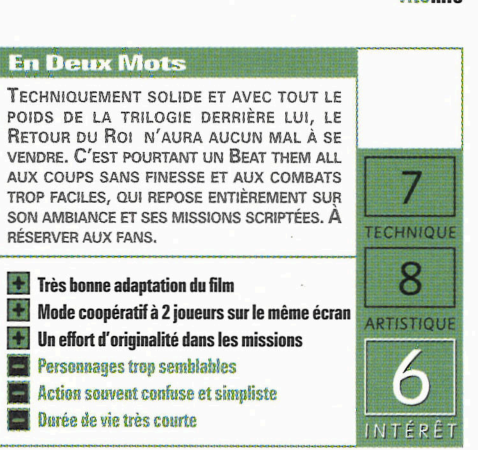
Si l'on excepte ce point, parfois horripilant, le jeu est globalement plutôt facile. Un système de score basé sur votre rapidité à enchaîner rapidement les coups vous permet d'acheter de nouvelles attaques entre les niveaux. L'idée est vraiment intéressante, mais en pratique il n'y a pas à réfléchir et ces combinaisons de touches supposées très utiles ne remplacent pas le bon vieux bourrinage de boutons. En pratique, j'ai vaguement mémorisé deux attaques, et j'ai bouclé le jeu à la difficulté moyenne en six heures chrono, sans avoir à utiliser de pouvoirs spéciaux. Les personnages sont tous pratiquement identiques, sauf que les plus petits ont une allonge ridicule et leurs combos sont très souvent inefficaces parce que leurs coups s'enchaînent mal. De plus, dans la bouillie de personnages à l'écran, il n'est pas toujours facile de savoir où sont vraiment les nabots, et surtout ce qu'ils font. Ne parlons pas d'esquive ou de tactique dans ces conditions. Hélas, choisir de jouer avec Aragorn ou Legolas n'a guère plus d'importance dans le jeu que de combattre dans Double Dragon avec le bonhomme bleu (Billy) ou bien le bonhomme rouge (Jimmy). Les combattants sont complètement interchangeables avec de très minimes variations. Vous pouvez d'ailleurs rejouer les missions passées avec n'importe lequel, et les personnages cachés, qui sont du même tonneau, auraient aussi bien pu rester planqués.

Sam ne rencontre aucune difficulté particulière pour massacrer des douzaines d'orcs.

Purée d'araignée

Reste l'ambiance, très prenante et très fidèle à la trilogie, soutenue par de nombreux bonus de type DVD, et par la musique d'Howard Shore. Le joueur émérite a ainsi l'opportunité formidable d'écouter les interviews des acteurs eux-mêmes, qui assurent tous les doublages, et qui le félicitent chaudement pour ses goûts excellents (il a acheté le meilleur jeu du monde), tentent de l'intéresser à leur personnage (le meilleur du jeu), et prétendent eux-mêmes beaucoup s'amuser. Bref, du matériel promotionnel standard, par des pros bien rodés, au service d'une licence prestigieuse. Si vous êtes vraiment fan des films et que vous aimez les jeux de castagne pas trop compliqués, ou que vous cherchez un cadeau pour un petit cousin qui dort avec la poupée Gollum, Le Retour du Roi est un bon investissement. Sinon, passez votre chemin.

Atomic



En Deux Mots

Techniquement solide et avec tout le poids de la trilogie derrière lui, Le Retour du Roi n'aura aucun mal à se vendre. C'est pourtant un Beat them all aux coups sans finesse et aux combats trop faciles, qui repose entièrement sur son ambiance et ses missions scriptées. À réserver aux fans.

- \+ Très bonne adaptation du film
- \+ Mode coopératif à 2 joueurs sur le même écran
- \+ Un effort d'originalité dans les missions
- − Personnages trop semblables
- − Action souvent confuse et simpliste
- − Durée de vie très courte

7	Technique
8	Artistique
6	Intérêt



CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE 3D 16 MO
ÉDITEUR BAM! ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR FRONTIER DEVELOPMENTS GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Il manque trois outils à Gromit pour que Wallace répare le pont-levis.

Wallace & Gromit in Project Zoo

JEU CANIN DE PLATE-FORME 3D

MOI QUI RÊVE DEPUIS DES ANNÉES D'UN SIMULATEUR DE PÂTE À MODELER POUR MON PC, JE SUIS TRÈS DÉÇU. DANS PROJECT ZOO, WALLACE ET GROMIT SONT ENTIÈREMENT EN 3D ! BON, ÇA RESTE AUSSI AMUSANT QUE DE FAIRE DE JOLIS CACAS JAUNES EN PLASTIQUE.

Si vous ne connaissez pas les deux personnages animés créés par Nick Park, le patron du studio anglais Aardman, eh bien... vous avez tort. Wallace, c'est l'humain un peu niais et trop optimiste, amateur de fromage et génial inventeur de machines bizarres. Gromit, c'est son chien, bête intellectuelle qui écoute Bach en lisant le journal. C'est lui que l'on dirigera dans ce jeu de plate-forme 3D classique et à cette occasion, il sera encore plus physique que dans les films : roulades, bonds, combos d'attaque, furtivité, tout est bon pour avancer dans les niveaux. Gromit s'accrochera aux rebords, se balancera sur les cordes et pourra utiliser plusieurs armes construites au fur et à mesure du jeu par Wallace. Ça commence par un lance-bananes, mais on se retrouve vite avec un minigun à porridge, un canon soupière, etc. Tout cela servira contre les sbires du méchant pingouin Feather McGraw. Celui-ci a mis en esclavage les pensionnaires du zoo et les petits n'enfants éléphants, gorilles ou pandas sont pris en otage. Il faut tous les libérer et poursuivre Feather, qui fuit en sabotant tout derrière lui. Heureusement, Wallace ne construit pas que des armes, il pourra aussi réparer tout un tas de machines en utilisant des écrous ou des outils spéciaux. Et c'est à Gromit de le fournir en pièces détachées. On en trouve partout dans les niveaux et plein de petits challenges donnent l'occasion de gonfler son capital de ferraille. Il faudra aussi collectionner des pièces qui débloqueront des vidéos bonus. Mais ne vous foulez pas trop, ce ne sont que des extraits de films connus, principalement « Un Mauvais Pantalon ».

Ça c'est du regard qui fait flipper, hein ?

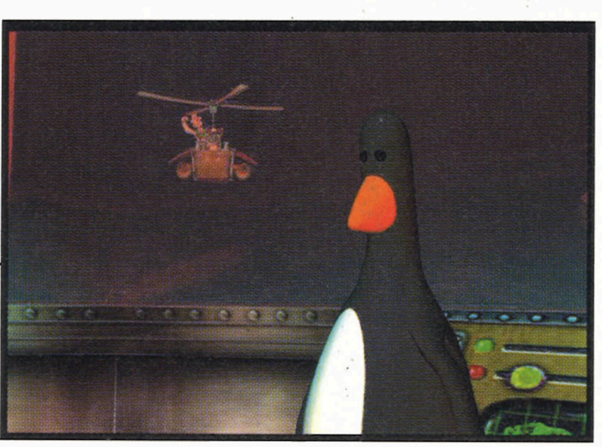
Petite licence, petit jeu

La sauce de Project Zoo prend assez bien. Les animations sont marrantes et les décors assez jolis. Les personnages, eux, sont modélisés fidèlement et affublés de leurs expressions favorites. Le regard mi-perplexe mi-atterré de Gromit est d'ailleurs très bien rendu. Le jeu bouge bien, les niveaux sont grands et bien foutus, avec des clins d'œil humoristiques disséminés un peu partout. Les contrôles clavier sont assez bien pensés, mais ça ne remplace pas un joypad dans les passages bien lourdingues. Il y en a toujours dans ce genre de jeu, et celui-ci n'échappe pas à la règle. Ce qui est étonnant, car le reste est trop facile en fait. On progresse rapidement et, malgré des séquences alternatives (poursuite en pseudo-hélicoptère, combat contre des Boss), l'action devient un peu répétitive, presque ennuyeuse. Au final, cela reste un jeu très basique et classique avec une réalisation honnête. Ça peut être un bon achat pour les amateurs du genre qui n'ont pas de console, ou les fans de Wallace & Gromit. Ou ceux qui cumulent les deux. Il doit bien y en avoir un ou deux.

Fumble

Un peu de technique

Project Zoo tourne bien sur une machine moyenne et ne subit que quelques bugs épars. La gestion de la caméra laisse tout de même à désirer, ce qui rend le gameplay un peu aléatoire ; il faut recadrer souvent. Tout cela gâche parfois le plaisir, mais ce n'est pas la fin du monde non plus.



Le machiavelico-stoïque Feather McGraw ! Manquerait plus qu'une loutre débarque.

En Deux Mots

LES JEUX DE PLATE-FORME 3D NE SONT PAS LÉGION SUR PC ET WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO SE FAIT UNE PETITE PLACE FACILE. MAIS LE RÉSULTAT MANQUE DE PÊCHE ET IL Y A LARGEMENT MIEUX EN CE MOMENT.

+ Joli et bien animé
+ L'humour Wallace & Gromit
– Trop facile et répétitif
– Pas innovant du tout

5 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



forcément synonyme de...

VICTOIRE !

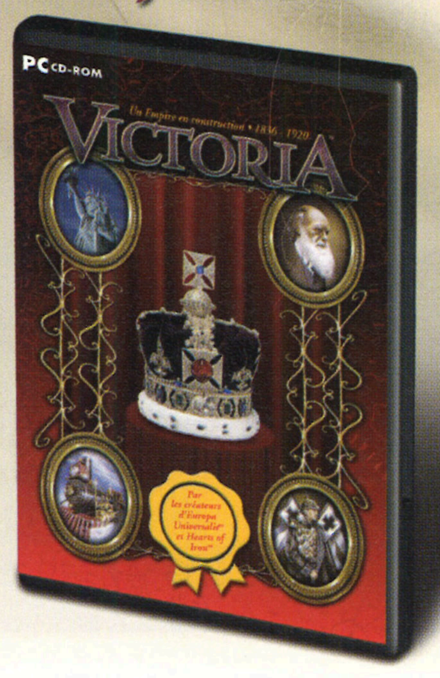
La simulation stratégique historique de référence !



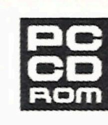


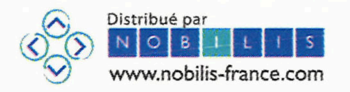
Des monarchies du début du 19ème siècle en passant par la révolution industrielle pour finir sur le 1er grand conflit du 20ème siècle, découvrez un jeu d'une richesse stratégique inégalée. Amassez des richesses, colonisez les nations du tiers monde et faites de votre pays un empire prestigieux et respecté. Choisissez votre voie politique entre démocratie et tyranie, entre corruption et anarchie pour dominer le monde.

Avec Victoria, refaites l'Histoire à votre gré. Saurez-vous recréer et profiter des formidables innovations que ce siècle nous a apporté tout en évitant les terribles guerres qui l'ont émaillé ? A vous de choisir !









The Simpsons Hit and Run

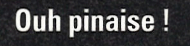
G T A - L I K E

L'ADAPTATION EN JEUX VIDÉO DE FILMS ET SÉRIES SE PASSE GÉNÉRALEMENT MAL. MALGRÉ TOUT, ON ASSISTE RÉGULIÈREMENT À DE NOUVELLES TENTATIVES ET SI CERTAINES SE PLACENT UNIQUEMENT DANS LA CASE « MARKETING » (ON A LES NOMS), D'AUTRES COMME HIT AND RUN REDONNE ESPOIR EN L'HUMANITÉ. CARRÉMENT.

Qu'on soit fan ou pas, les Simpsons connaissent un succès interplanétaire, et ça fait quatorze ans que ça dure. C'est peut-être la simplicité de la formule qui fait son efficacité : gags idiots, personnages facilement identifiables et grandes claques assénées aux nombreux symboles américains. Radical Entertainment, à qui l'on doit déjà Hulk et Dark Angel, est donc attendu au virage par les nombreux fans qui désespèrent de voir enfin arriver un jeu qui exploite tout ça « intelligemment ».

D'oh !

Le gameplay se présente comme un clone des Grand Theft Auto : vous devez utiliser des véhicules pour accomplir des missions dans les différents quartiers de la ville, intégralement modélisée en 3D. Dans Hit and Run, vous arpentez bien évidemment les rues de la célèbre ville de Springfield. Si vous voulez bien vous donner la peine de vous asseoir, je vous emmène faire un tour. Laissez-moi juste deux secondes, le temps que je me glisse dans la circulation. Les rues ne sont pas embouteillées, mais il faut quand même faire attention, un accident est si vite arrivé. Bien, sur votre droite vous avez sûrement reconnu la maison des Simpsons et celle de leur charmant voisin, Ned Flanders. Un peu plus loin, nous passons à côté du cimetière avant de nous engager sur la route qui mène à la centrale nucléaire, où travaille Homer. Ne manquez pas sur votre droite la plus grande cuvette de chiotte du monde, qui domine la ville. Manifestement les développeurs sont fans de la série et se sont fait plaisir tellement ça regorge de détails à tous les coins de rues.



Ouh pinaise !

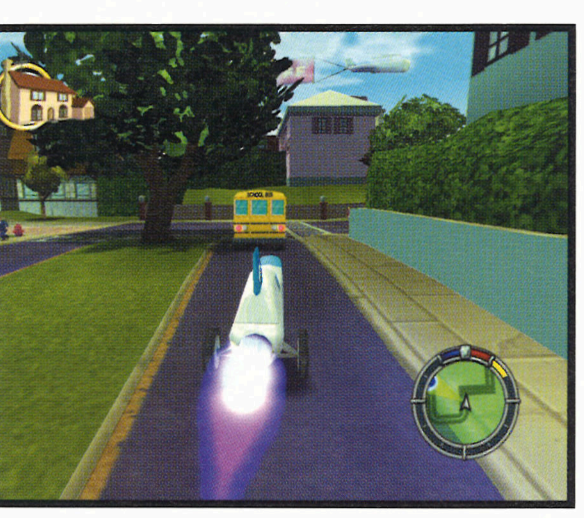
L'histoire, écrite par les scénaristes du dessin animé, vous fait enquêter sur d'étranges événements qui se passent dans cette petite bourgade prétendument tranquille. Depuis quelque temps, les habitants disparaissent et d'étranges caméras volantes semblent se manifester de pair avec de mystérieuses camionnettes noires. Les premières missions vous permettent de vous familiariser avec le pilotage des voitures et de vous repérer dans le quartier. Vous devrez par exemple aller acheter de la glace et du coca, ou amener de toute urgence un objet à Lisa, avant l'arrivée du proviseur à l'école. La course-poursuite qui s'ensuit vous conduira bien entendu à écraser un certain nombre de vos concitoyens et à emboutir les quelques voitures qui se dresseront sur votre route. Si vous le souhaitez, vous pouvez descendre de votre véhicule à tout moment pour emprunter l'un des quarante autres moyens de transport. On regrette malgré tout que ceux-ci ne soient que des véhicules terrestres. Pas de bateaux, pas d'avions, pas d'hélicoptères, même pas de motos. Que du quatre roues. Vous pourrez également vous promener à pied, ce qui est totalement indispensable pour récupérer les nombreux bonus cachés un peu partout qui vous permettront de débloquer de nouvelles voitures ou des vêtements pour vos personnages, nécessaires à certaines missions. Ces dernières sont très classiques : conduire machin à tel endroit, détruire la voiture de truc, etc.



CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, GeForce 2
ÉDITEUR Vivendi Universal Games
DÉVELOPPEUR Radical Entertainment Canada
TEXTE ET VOIX V.O. dans la version testée



« Oh Homer, que tu as de beaux yeux globuleux... »



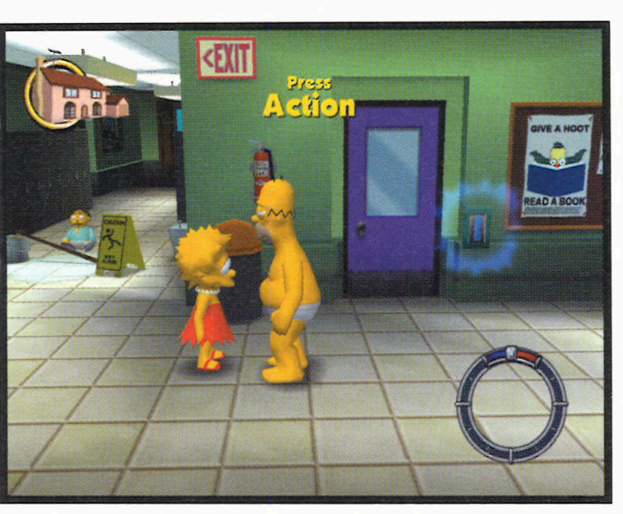
Oui, oui, ça se conduit. Enfin, ça se pilote surtout.



S'il est impossible de mourir ou de tuer qui que ce soit, on peut en revanche distribuer des coups de pieds, même aux enfants. Joie.

Sur la bonne voix ?

La version que nous avons testée était entièrement en anglais, et les doublages des personnages étaient assurés par leurs voix officielles. Il ne nous reste plus qu'à espérer que la version française bénéficiera d'une adaptation qui sera à la hauteur de la version originale. Sinon, on se fâche.



Différentes tenues sont disponibles pour les personnages. Homer en slip par exemple, ça poutre.

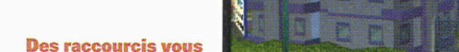
Garanti sans Cell Shading

Présentés en full 3D interactive, comme on dit dans le milieu, les graphismes sont assez dépouillés. Mais ce qui aurait pu choquer dans d'autres jeux passe ici inaperçu grâce au côté dessin animé du design. Du coup, il est possible d'afficher une profondeur de champs conséquente sans que toute la machine se mette à pédaler dans la semoule. En revanche, ça n'explique pas la présence de nombreuses textures un peu laides. De son côté, l'ambiance sonore est parfaitement reconnaissable, du « toss toss » émanant de la sucette de Maggie aux accords de saxophone de Lisa, rien ne manque. Les musiques ont été manifestement remixées à partir des thèmes principaux de la série pour coller aux différentes ambiances de Hit and Run. Les personnages sont, quant à eux, bien modélisés et facilement reconnaissables. On regrette malgré tout que leurs grands yeux globuleux soient totalement dénués d'expression. À tel point qu'on les croirait sous l'emprise permanente d'une drogue particulièrement hallucinatoire.

Du rire aux larmes

Dans la catégorie « frustration de testeur », nous avons tout d'abord l'intelligence artificielle, qui est par moment vraiment très artificielle, option neurones en panne. On voit donc occasionnellement nos adversaires tourner en rond au milieu de la chaussée sans qu'on sache trop pourquoi. La caméra est parfois pénible et on aurait aimé plus de liberté dans sa gestion, afin de mieux diriger le personnage. Enfin, certaines missions auraient mérité quelques petits réglages supplémentaires pour qu'on ne soit pas obligé de les recommencer cinq fois de suite parce qu'elles exigent une conduite parfaite. Malgré tout, le jeu est envoûtant, surtout si on a toujours rêvé d'avoir une tête jaune débile. On pardonne dans ce cas ces quelques imperfections en rigolant des nombreux gags idiots qui parsèment les sept niveaux de ce titre.

Bishop



Des raccourcis vous permettent de gagner du temps dans les courses.





En bonus : un petit jeu de course, comme on en voyait plein du temps de l'Amiga.



En Deux Mots

UNE FRANCHE RÉUSSITE POUR CETTE ADAPTATION : VANNES DÉBILES, RÉFÉRENCES CULTURELLES MULTIPLES, DURÉE DE VIE HONORABLE (UNE CINQUANTAINE D'HEURES POUR LE FINIR À 100 %), AMBIANCE FIDÈLE À LA SÉRIE, TOUT CONTRIBUE À CAPTURER LE JOUEUR DANS L'UNIVERS IDIOT DES SIMPSONS. LE JEU MÉRITE MÊME 8 POUR LES FANS.

- + L'univers de la série
- + Le gameplay
- + La durée de vie
- − L'intelligence artificielle, trop artificielle
- − Certains mouvements de caméra
- − Que des voitures à conduire

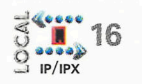
7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Un peu de technique

Grâce à son aspect cartoonesque, le moteur n'a pas besoin d'afficher des milliards de polygones à la seconde. Du coup, il s'en sort plutôt bien et le jeu ne connaît aucun ralentissement sur un 2200+ avec une Radeon 9700 Pro en 1024x768.







CONFIG MINIMUM PII 450 MHz, 64 Mo, TNT2
ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR NADEO FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



En haut de la montée, un checkpoint, point de passage obligatoire pour finir la course.

Trackmania

LEGO ET COURSES

UN LOOPING JUSTE LÀ… HMM… APRÈS UN DOUBLE BUMPER, LE VIRAGE SURÉLEVÉ ET APRÈS… VOYONS… L'ARRIVÉE AVEC UN PETIT SAUT. PAR-FAIT ! OH PARDON, J'ÉTAIS EN TRAIN DE FINIR MON NOUVEAU CIRCUIT POUR TRACKMANIA, JE NE VOUS AVAIS PAS ENTENDU TOURNER LA PAGE.

Vous, je sais pas, mais moi petit, j'avais des voitures à friction que je lançais sur des circuits complètement barrés. J'ai passé un nombre incalculable d'heures à tenter de leur faire enchaîner deux loopings à ces bestioles. Trackmania repose sur le même principe : vous pouvez construire vos propres pistes grâce aux nombreux blocs fournis avec le jeu pour ensuite tenter de faire des chronos impressionnants dessus. À votre disposition, loopings, virages surélevés, tremplins, etc. Plus vous enchaînez les figures impossibles et mieux il vous faudra maîtriser votre véhicule. Une fois que vous êtes imbattable sur votre création, mettez vos potes au défi de battre vos temps surhumains. Soit vous leur passez votre circuit pour qu'ils pleurent en secret chez eux, soit vous admirez leurs gamelles successives lors de parties en réseau. Malheureusement, comme le jeu ne gère pas les collisions, impossible de se pousser dans un trou, de bloquer le passage dans un virage, rien. Tout le monde se bat en même temps contre le chrono et ça devient vite frustrant.



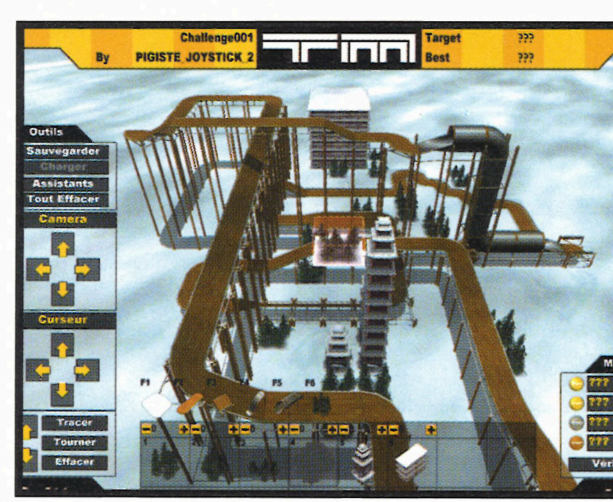
Ambiance médiévale dans les vertes prairies européennes.

De la frustration, Trackmania en a à revendre : pour concevoir des circuits bien costauds avec plein de pièces différentes, vous devrez commencer par gagner des coppers (la monnaie du jeu) en battant les temps enregistrés des modes Course et Challenge. Si le premier est sans surprise, le second mettra vos neurones à contribution. Il vous faudra compléter le canevas d'un circuit fourni avec les quelques blocs en stock et réussir à finir la course au plus vite. En obtenant suffisamment de médailles dans chacun de ces modes, vous débloquerez la suite du jeu et gagnerez encore plus de coppers.

Des sensations différentes

Pour varier les plaisirs, trois environnements différents sont disponibles. Ils correspondent à trois types de conduite distincts et permettent d'oublier que tout le monde pilote la même voiture dans chaque univers. Si vous êtes persévérant, Trackmania vous permettra de disputer quelques parties endiablées contre la montre sur les circuits que vous aurez conçus. C'est la plus grande richesse du jeu. Car face à des monstres comme NFS Underground ou Colin Mc Rae, il est clair que ce n'est pas sur le terrain de la course pure que ce titre fait la différence. Du coup, on regrette vraiment que Nadeo n'ait pas joué à fond la carte de la construction de circuit et oblige le joueur à se taper la tête contre les murs pour débloquer tous les éléments qui permettent de construire des pistes vraiment fun. Ça risque davantage de frustrer le public visé que de rallonger la durée de vie de ce produit.

Bishop



Pour finir celui-là sans casse, bon courage.

Un peu de technique

Bien que dépouillés, les trois univers du jeu (désert, campagne et neige) ne manquent pas de charme. Le moteur 3D est efficace et la gestion de la physique des voitures amusante. Une config moyenne, Athlon 1800+ et GF2, suffit pour s'amuser.

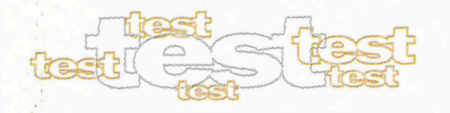
En Deux Mots

TRACKMANIA MANQUE DE PEU SON OBJECTIF EN FORÇANT LES JOUEURS À S'INVESTIR ÉNORMÉMENT DANS LA PARTIE COURSE POUR POUVOIR PROFITER PLEINEMENT DU MODE CONSTRUCTION. LE MODE MULTI EST LUI AUSSI DÉCEVANT, AMPUTÉ DU FUN QU'AURAIT PU APPORTER LA GESTION DES COLLISIONS.

- \+ Les trois conduites complémentaires
- \+ Le mélange puzzle/pilotage
- − Parfois frustrant
- − Pas de collisions

6 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE





C'est encore l'homme qui fait tout le boulot pendant que Nicole se plaint.





Oui oui, c'est bien le même ouvrier que dans le premier Baphomet.

Les chevaliers de Baphomet : Le manuscrit de Voynich

JEU D'AVENTURE

LES TRILOGIES, C'EST BIEN. DEMANDEZ À LUCAS, IL VOUS LE DIRA LUI-MÊME : « IT POUTRES TO DEATH ». D'AILLEURS, LES CHEVALIERS DE BAPHOMET S'INSPIRE TOUJOURS AUTANT DES AVENTURES D'INDIANA JONES. LE MANUSCRIT DE VOYNICH MARQUE LE RETOUR DE LA TERRIBLE SECTE À L'ÉPÉE BRISÉE, ET C'EST TANT MIEUX ! LES ENNEMIS RÉCURRENTS, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI.

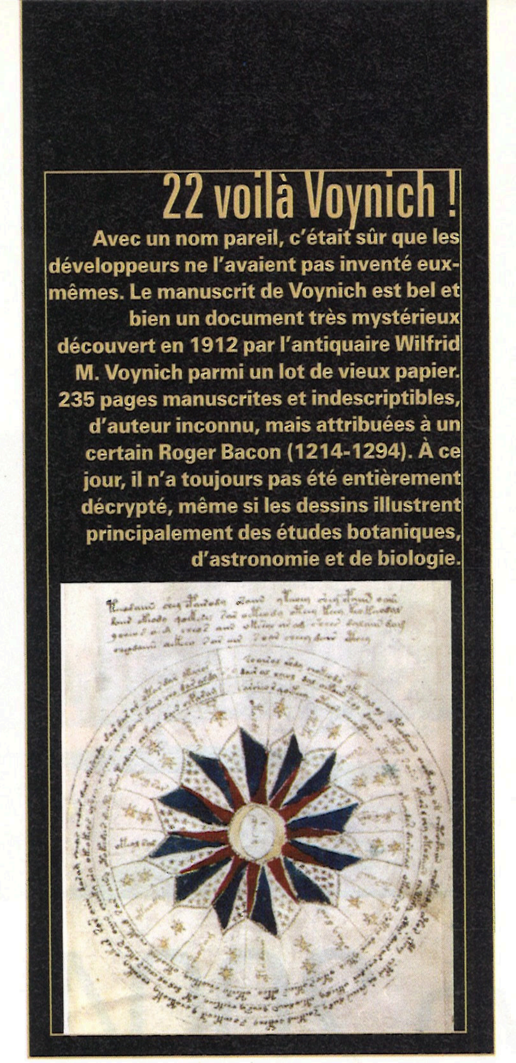
Ah le Congo, ses fleuves, sa jungle, ses orages diluviens sortis de nulle part. C'est bizarre tout de même, ces dérèglements du temps. George Stobbart, juriste américain spécialisé dans les brevets, fait les frais de ce temps pourri lorsque les deux moteurs de l'avion qui le transporte sont foudroyés. Après un atterrissage périlleux, George se retrouve juste au-dessus de la base souterraine de Cholmondely, le scientifique qu'il devait rencontrer. Il est alors le témoin discret de l'assassinat de ce pauvre savant par Susarro, un étrange et effrayant personnage. Le deuxième cadavre de l'histoire apparaît peu après, mais bien plus loin, à Paris. Vernont Blier est un hacker gras et myope, avec une vilaine peau. Mais c'est un vrai génie, le seul à avoir pu déchiffrer le manuscrit de Voynich. De dangereux mystères lui ont été révélés : des prophéties de catastrophes météorologiques et de fin du monde... Apeuré, il souhaite confesser son histoire à Nicole Collard, journaliste pour « La Liberté ». Cette dernière lui tire alors rapidement une balle dans la tête. Enfin ce n'est pas la Nico que l'on connaît, mais une très jolie doublure souhaitant coller ce meurtre sur son dos. De toute évidence, les gens qui ont payé pour le décryptage de l'antique document n'ont pas apprécié l'idée de voir ses puissants secrets révélés à la presse. Pas de bol, la vraie Nico est du genre têtu et elle compte bien aller au fond de cette affaire. Son chemin croisera une fois de plus celui de George et ensemble ils lutteront contre la secte des néo-templiers. La référence à Indiana Jones 3 est très claire. George reprend d'ailleurs exactement l'expression de Junior Jones « Des nazis, je hais ces types », en l'adaptant aux moines encapuchonnés. Sympa et bien marrant. Et des gags, il y en aura beaucoup d'autres dans ce nouvel épisode des Chevaliers de Baphomet. Dans la grande tradition de la série, grosses vannes et punchlines sont au rendez-vous. Un véritable festival entre Nico et George ! On retrouve aussi pas mal des persos du premier : Bruno Ostvald, le prix Nobel, ou encore Flap, la grosse brute. Parmi les nouveaux, on peut noter un policier français hyper blasé très réussi, et un poète présentateur de la BBC absolument génial. Alors pourquoi les néo-templiers sont-ils de retour ? Que cherche ce terrible Susarro ? Moi je le sais...



George n'est pas discret, George se fait descendre. Pauvre George...

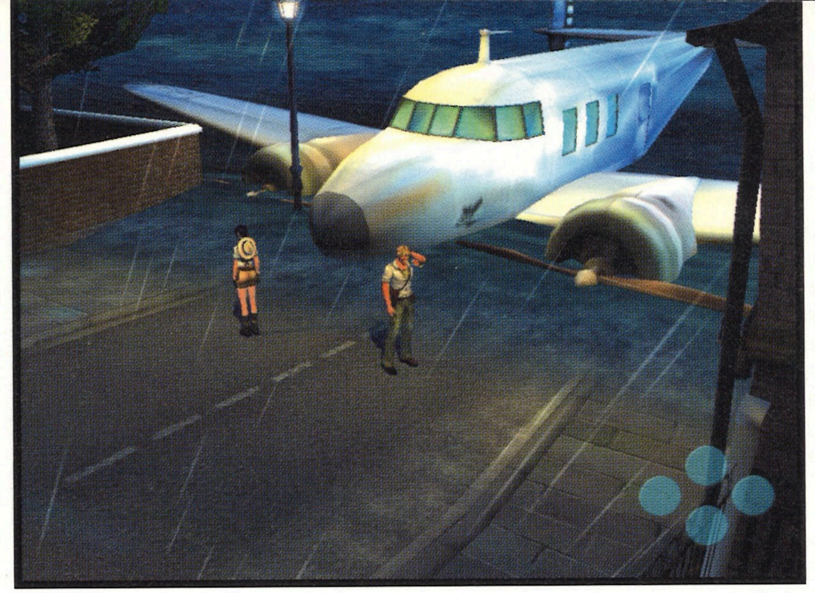
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR REVOLUTION SOFTWARE GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX V.O. sur la version testée



22 voilà Voynich !

Avec un nom pareil, c'était sûr que les développeurs ne l'avaient pas inventé eux-mêmes. Le manuscrit de Voynich est bel et bien un document très mystérieux découvert en 1912 par l'antiquaire Wilfrid M. Voynich parmi un lot de vieux papier. 235 pages manuscrites et indescriptibles, d'auteur inconnu, mais attribuées à un certain Roger Bacon (1214-1294). À ce jour, il n'a toujours pas été entièrement décrypté, même si les dessins illustrent principalement des études botaniques, d'astronomie et de biologie.



Une météo anglaise normale, je ne vois rien de catastrophique là-dedans.



Tiens l'eau de la Seine est bleue ? Chirac va enfin pouvoir se baigner dedans.

De la 3D utile

Dans le fond, on retrouve un vrai jeu d'aventure classique. Le scénario est prenant et très bien construit. Comme d'habitude, on ramasse plein d'objets que l'on peut parfois combiner ensemble, à moins qu'ils ne s'utilisent directement sur un élément du décor. La série a toujours assumé cet aspect, notamment avec la fameuse phrase : « Hum, on ne sait jamais, ce bout de ficelle/ce papier gras/cette loutre pourrait être utile un jour. » De plus, l'interface permet au joueur de savoir quels objets peuvent s'assembler, grâce à un icone qui apparaît le cas échéant, et nous montre aussi les interactions possibles avec le décor lorsque l'on passe tout près. Le jeu en devient vraiment confortable. Revolution innove surtout dans le passage complet à la 3D. Ce n'est pas simplement esthétique, ils en profitent réellement pour rajouter du contenu. Ainsi, le gameplay permet de courir dans tous les sens ou marcher discrètement. Lorsque le décor l'autorise, on peut aussi s'accrocher, grimper ou redescendre, sauter d'une plate-forme à l'autre. Ça reste un jeu d'aventure et il n'y a aucun risque de tomber. Mais ça permet quelques passages basés sur la vitesse d'exécution ou bien des moments de réflexion sur le chemin à suivre. Autre innovation, on peut pousser ou tirer des éléments mobiles. Il faudra parfois rendre un endroit accessible en manipulant ainsi plusieurs caisses ce qui peut donner lieu à un véritable casse-tête. Dans les milieux autorisés, on appelle ça les migraines Lara Croft. Dernier petit choix de gameplay marrant : certaines séquences seront mortelles si vous ne réagissez pas assez vite. Que Flap essaye de vous étrangler, ou qu'une mystérieuse voiture de sport tente de vous écraser, il faut juste appuyer sur une touche et basta. On peut rater le coche la première fois, car ces passages ne sont pas annoncés autrement que par la narration, mais on ne se fait plus avoir après. Tous ces petits puzzles physiques apportent au jeu un plus rafraîchissant, sans le rendre frustrant. On ne bloque pas plus sur l'interface que sur les énigmes, qui sont – et c'est dommage – définitivement trop faciles.

Consolez votre clavier

Fini le click&play, ça ne marche pas sur console. Il faudra jouer au clavier ou alors au pad si vous en avez un. Moi, j'ai rien contre, mais je trouve le résultat un peu plus fatiguant qu'une utilisation exclusive de la souris. Faut que j'utilise deux mains là, c'est presque du sport. Sont fous eux ! Le jeu dans son ensemble est beau sans plus, car les textures sont un peu basiques. Côté design, Paris devient de plus en plus réaliste. Bon O.K., les flics français portent encore des képis, mais au moins ils ne sont plus habillés comme au XIXe siècle. Les personnages sont bien modélisés et dotés de nombreuses poses et attitudes. Mais c'est vraiment les voix qui les caractérisent le plus. Elles sont excellentes, en tout cas pour la version anglaise, et avec des accents super caricaturaux. Tiens d'ailleurs les Tchèques parlent avec une intonation russe. Bizarre ça quand même. On perd un peu de l'ambiance si on n'a pas joué aux deux premiers Chevalier de Baphomet, mais Le Manuscrit de Voynich est une suite qui ravira tout le monde.

Fumble

En Deux Mots

Le passage à la 3D est très bien exploité pour ce nouvel épisode dans l'excellente série des Chevaliers de Baphomet. Le Manuscrit de Voynich révèle un bon scénario. Pas frustrant, amusant, innovant.



7 TECHNIQUE

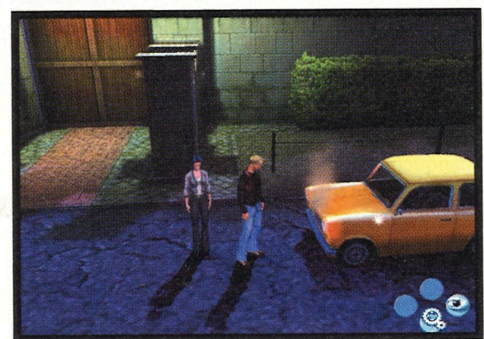
7 ARTISTIQUE

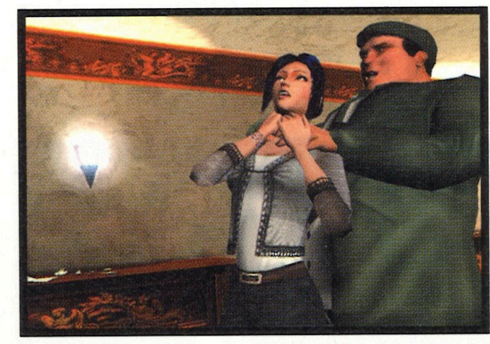


7 INTÉRÊT

- + Le scénario
- + L'humour
- + Les énigmes physiques
- − Un peu trop facile

Une bonne vieille Trabant toute neuve (c'est son état normal).





Il faut agir vite pour sauver Nico, à moins que le spectacle ne vous amuse.

Un peu de technique

Baphomet 3 offre un grand panel de résolutions, de 640x400 à 1280x1024, 16 ou 32 bits. Tout le monde devrait donc y trouver son bonheur visuel. On peut aussi reconfigurer les commandes du clavier.



Après un NBA Live 2003 qui avait déçu les fans par un côté arcade un peu trop prononcé, ce titre nous revient dans une version 2004 largement supérieure. Je ne m'étendrai pas sur les améliorations graphiques, sachez juste que, oui, en toute logique, tout est plus beau, plus détaillé, et plus fluide que par le passé. Toutefois, et pour couper court à tout espoir déplacé, on est encore loin d'une réelle simulation sportive, comme on serait en droit de l'attendre après autant d'années, mais on commence à s'en approcher.
Déjà, le rythme du jeu est plus réaliste que dans le précédent opus. Moins rapide, il laisse plus le temps au joueur d'établir une réelle stratégie, de construire ses attaques, et de gérer sa défense, comme dans un vrai match. Autre nouveauté, les boutons de « shoot » et de « dunk » sont à présent dissociés, ce qui permet d'avoir un réel contrôle sur la manière dont on souhaite marquer ses paniers. On a également maintenant la possibilité, en phase offensive, de prendre le contrôle d'un joueur sans le ballon, et de solliciter des appels de balle une fois le bon placement trouvé.

Ligne Maginot

La phase défensive n'est pas en reste : on a enfin l'impression de servir à quelque chose face aux joueurs qui déboulent, balle en main, vers notre panier. Les « blocks » sont efficaces, et ne renvoient pas systématiquement le ballon en dehors des limites de jeu. D'autres techniques, comme celle dit du « piège », permettent également d'assurer une meilleure protection de son camp. En dehors des modes classiques (Entraînement « one on one », Match Simple, Play Offs), NBA Live 2004 propose aussi un mode « Dynastie » qui va vous permettre de prendre en main la carrière complète d'une équipe, tant sur le terrain, que dans les vestiaires (je parle de l'aspect gestion d'équipe, bien entendu...). Il vous sera possible, en échange de points que vous récolterez durant les matches, d'acheter des séances d'entraînement ou de l'équipement à vos joueurs, de perfectionner certains de leurs coups, voire même d'effectuer des transferts. Malheureusement, ce mode manque cruellement de profondeur et les stats proposées pour chaque joueur sont particulièrement évasives. Terminons par la partie sonore, qui reste sans équivoque possible le point fort des différents produits EA Sports. Une fois encore, c'est du tout bon. Ça gueule dans les gradins, et on s'immerge sans difficulté dans le match tant le rendu audio est travaillé. Seul bémol, comme souvent, le commentaire audio est rapidement soûlant à force de répétition et n'est pas toujours en parfaite synchro avec l'action. Une option à désactiver sans traîner. NBA Live 2004 corrige les manquements de la précédente version, en réorientant le titre dans une direction plus proche de la simu sportive, mais sans atteindre encore une réelle maturité à ce niveau. J'en connais qui vont attendre un an de plus pour voir si cet aspect va enfin atteindre leurs espérances en 2005.

Faskil



La phase de décollage est toujours impressionnante dans les simulateurs de vol.

À moins de sortir le lance-roquettes, ça va être chaud pour l'arrêter.



NBA Live 2004

B A S K E T - B A L L

CHAQUE ANNÉE, À LA MÊME PÉRIODE, NOS AMIS D'EA SPORTS RESSORTENT LEURS BONNES VIEILLES LICENCES POUR METTRE À JOUR LEURS TITRES PHARES. APRÈS FIFA 2004, C'EST AU TOUR DE NBA LIVE DE SUBIR SA CURE DE JOUVENCE ANNUELLE...





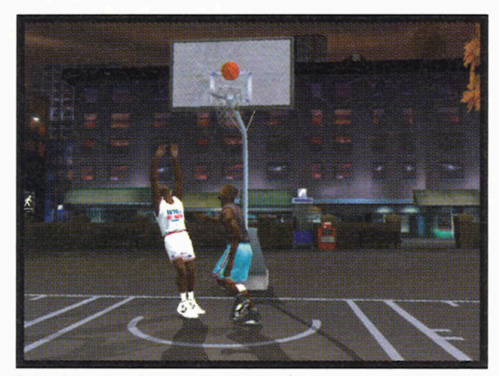




Config minimum PIII 600 MHz, 128 Mo Ram, Carte 3D 32 Mo, 1 Go sur le disque dur
Éditeur Electronic Arts
Développeur Electronic Arts Canada
Texte et voix en français

Un peu de technique

Aucun problème pour faire tourner NBA Live 2004 sur tout PC moyen de gamme, en 1024 avec tous les détails à fond. N'oubliez pas d'avoir un gamepad sous la main cela dit !



Les plus grands joueurs ont usé leurs pompes de sport sur les terrains de quartier.

En Deux Mots

NBA Live 2004 rectifie les erreurs de la précédente version, en ajoutant quelques petites idées de gameplay réellement accrocheuses. On est encore loin d'une véritable simulation, mais cela devrait suffire à réconcilier les accrocs du dunk avec la saga d'EA Sports.

- \+ Un système de contrôle des joueurs amélioré
- \+ Un rythme de jeu plus lent, plus réaliste
- − Les commentaires
- − Un mode Dynasty sympa, mais un peu léger

8 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Contract J.A.C.K.

FPS

Châssis ultra léger étudié pour isoler le conducteur des sentiers maltraités, répartition optimale du poids, lance-roquettes intégré. Le rêve de milliers de Québécois.

DANS LES SÉRIES TÉLÉ ET LES COMICS, LES AUTEURS CRÉENT PARFOIS UN SPIN-OF, UNE SÉRIE PARALLÈLE CENTRÉE SUR UN AUTRE PERSONNAGE. BIZARREMENT, JOHN JACK N'EST JAMAIS APPARU DANS NO ONE LIVES FOREVER. MAINTENANT IL TIENT LE PREMIER RÔLE DANS SON PROPRE JEU ET IL A MÉCHAMMENT ENVIE DE SE FAIRE REMARQUER.



Les combats dans les couloirs de la base lunaire, un grand moment de bonheur.

Tout le monde se souvient de la ravissante et délicate Kate Archer, agent secret œuvrant pour le bien et la paix dans le monde, ennemie N°1 du C.R.I.M.E, la plus méchante des méchantes organisations criminelles ? Eh bien, John Jack, c'est tout son contraire : grand, baraqué, pas très finaud, mais bien bourrin avec un penchant très net pour les forces de l'ombre et les pattes d'eph. Car l'ambiance reste celle de No One Lives Forever (NOLF) : rétro, années 60/70, avec toujours ce petit côté Austin Powers très orange.

Curiosité mortelle

Le jeu débute alors que notre héros est ligoté sur une chaise, avec deux truands qui discutent le bout de gras en attendant de l'exécuter froidement. Son ancien boss lui reproche de s'être mêlé de ce qui ne le regarde pas. Remarquez, on ne peut pas lui donner tort, les méchants sont toujours en quête de plus de pouvoir. Et John Jack est TRÈS méchant. Sculpturalement bâti, il maîtrise l'utilisation de tous les types d'armes usuels (révolvers, fusils à pompe, snipers et autres pistolets mitrailleurs), surtout quand il s'agit d'abattre quelqu'un. D'ailleurs n'espérez pas le voir se ranger du bon côté de la loi : mauvais il est, mauvais il restera. Mais pour demeurer dans les limites du politiquement correct, il n'affrontera que des truands d'autres organisations criminelles. Tenez, d'ailleurs il va commencer par les deux rigolos qui semblent enfin décidés à lui régler son compte. Une fois débarrassé d'eux, il pourra s'occuper de la cinquantaine d'autres qui parsèment le niveau. Le reste du scénario l'emmènera sur la lune (mention spéciale aux combats façon Star Wars dans les couloirs de la base), dans l'espace, en Italie et en Tchécoslovaquie. Truand baroudeur, un bien beau métier.



Planquez-vous derrière un mur, penchez-vous, et zigouillez tout le monde sans prendre de risque.

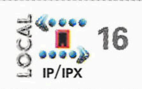
Arrosage de plomb

Dans Contract J.A.C.K., pas de finesse, pas de subtilité. Rien que de la grosse action qui tache. Si NOLF proposait quelques phases d'infiltration, ici cela consiste à insérer des projectiles de divers calibres dans le corps de vos adversaires. Leur intelligence




PUBLIC AVERTI


16
INTERNET


LOCAL 16
IP/IPX

CONFIG MINIMUM PIII 733 MHz, 256 Mo, GeForce
ÉDITEUR Vivendi Universal Game
DÉVELOPPEUR Monolith États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O. dans la version testée

« Planqué dans ma poubelle, j'avoine ceux de la passerelle. » John Jack, truand et poète.



Un ami m'a dit qu'ils étaient contrôleurs des impôts. Ça tombe bien, j'avais des comptes à régler.



Avec mon nouveau pot « kit ninja », j'ai grillé une Kawa la dernière fois sur le périph.

En Deux Mots

CONTRACT J.A.C.K. NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE. MALGRÉ SES FAUX AIRS D'ADD-ON, IL EST PROPOSÉ COMME UN JEU À PART ENTIÈRE. SA FAIBLE DURÉE DE VIE VOUS FERA RÉFLÉCHIR AVANT DE L'ACHETER. SI VOUS CRAQUEZ MALGRÉ TOUT, VOUS SEREZ ASSURÉ DE PASSER UN BON MOMENT, SURTOUT SI VOUS AVEZ JOUÉ AUX DEUX NO ONE LIVES FOREVER AUPARAVANT.

- \+ L'ambiance
- \+ L'humour
- \+ Le défouloir
- − La durée de vie
- − L'I.A. nettement perfectible



6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

artificielle est d'ailleurs des plus succinctes : une fois qu'ils vous ont repéré, ils courent directement vers vous en vidant leurs chargeurs dans votre torse velu. Parfois, ils se cacheront quand même derrière un élément du décor. Quand ils ne peuvent pas vous atteindre, ils mitraillent allégrement votre position théorique, sans tenir compte des obstacles entre eux et vous. Ça ne fait pas très sérieux, mais ça renforce le côté combat urbain (oui bon d'accord, avec un peu d'imagination).

Les interactions avec le décor sont d'ailleurs très limitées : à part pousser quelques boutons et ouvrir deux ou trois armoires, on ne trouve rien dans les niveaux. Vous n'aurez pas à vous embarrasser non plus de gadgets comme dans NOLF et les énigmes sont quasi-inexistantes. La seule fois où j'ai hésité, c'est au moment où il a fallu torturer un type pour obtenir des infos. J'avais peur de le tuer avant qu'il ne me délivre le renseignement dont j'avais besoin. Oui, vous avez bien lu, on torture dans Contract J.A.C.K. N'ayez pas l'air surpris, j'avais prévenu qu'il était méchant. Sans vouloir faire le schtroumpf moralisateur, cette scène n'apporte pas grand-chose tout en étant d'un goût un peu douteux. Heureusement, ça reste assez soft puisqu'on se contente de l'électrocuter... Allez, je ferme les yeux parce que juste avant on peut entendre un dialogue très rigolo entre ce malheureux et son tortionnaire. Je vous recommande d'ailleurs de ne pas louper un seul des échanges entre gardes, c'est bourré de vannes et de références.

Jack vous veut du bien

À l'instar de NOLF, vous pouvez piloter des véhicules : une moto des neiges équipée d'un lance-roquettes et un scooter armé de canons mitrailleurs. Sans être formidables, notamment à cause du pilotage un peu étrange, ces séquences apportent un peu de changement dans l'enchaînement des niveaux. C'est d'autant plus appréciable que vous n'évoluerez que dans quatre environnements différents au long des quinze niveaux du jeu, répartis sur sept chapitres. Ça se finit en une après-midi en difficulté normale. Oui, c'est terriblement court. Prévu aux alentours de 30 $ aux États-Unis, surveillez le prix en France pour ne pas vous faire arnaquer.

Varions les plaisirs

Techniquement, on est en terrain connu puisque le moteur 3D employé est le Litech Engine, également utilisé dans les NOLF (forcément), mais aussi pour Aliens vs Predator 2. Il semble malgré tout avoir bénéficié d'une petite mise à niveau puisqu'il gère maintenant dynamiquement les ombres et l'éclairage. Enfin, en théorie... Il n'y a que vers la fin du jeu où je me rappelle avoir vu une ombre pour un personnage. Malgré ces quelques nouveautés, il reste un peu à la traîne des dernières productions du genre. Rien de catastrophique, mais on aurait aimé mieux, pour le principe. Les musiques sont simples, efficaces et collent généralement bien à l'action. Les bruitages sont du même tonneau et on peut se permettre de changer sa stratégie d'approche en fonction du bruit des armes des ennemis. Pour rallonger un peu la sauce de ce titre décidément bien court, un mode multijoueur classique est inclus. Rien de transcendant. Contract J.A.C.K lassera rapidement les pros du FPS, mais a un avantage pour le joueur moyen : il détend. On massacre sans stress et avouez qu'après certaines journées, c'est le type même de produit qui devrait être remboursé par la sécu.

Bishop

Un peu de technique

Testé sur un 2200+ avec une Radeon 9700 Pro, le jeu conserve tranquillement son framerate en 1024x768 et les détails au maximum, sans aucune saccade. Remarquez, ça n'est pas avec ce qu'il a à afficher qu'il pourrait se permettre de ramer.



ATTENTION ! CE TEST FAIT L'APOLOGIE DE L'EXÉCUTION SOMMAIRE À COUPS DE SHOTGUN. SI VOUS AVEZ MOINS DE 18 ANS, MERCI DE NE PAS LE LIRE. SI VOUS ÊTES MAJEUR ET PSYCHOPATHE, VOUS POUVEZ CONTINUER. DEAD TO RIGHTS EST UN JEU 100 % EXPLICIT CONTENTS. ET NOUS AUSSI, ON EST CONTENT.



Jack, éleveur de champion, utilise Clown.

Dead To Rights

ACTION/SHOOT 3E PERSONNE



CONFIG MINIMUM PIV 1GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 32 Mo
Éditeur Hip Interactive
Développeur Namco Japon
Texte en français
Voix V.O.

Jack Slate, pour situer, c'est un croisement de Bruce Willis et de Crying Freeman, avec un chien. Pas question de devenir un héros dans ce jeu, vous en êtes déjà un. Mais terrible est la chute de Slate, accusé d'avoir tué celui qu'il croyait être l'assassin de son père et condamné à mort pour cette broutille. Il ne lui reste plus que Shadow, son brave husky, pour seul ami. Évidemment, c'est pas Jack le coupable et il compte bien se venger. Et c'est pas si simple que ça, puisqu'il y a un tueur stylé, des mafiosi par milliers et des politiciens véreux dans le coup. Heureusement, Jack rencontre assez rapidement une charmante jeune femme autant passionnée par les tueries massives que lui. Oui, je sais, ça rappelle Max Payne sauf qu'ici on ne croit pas une seconde à l'histoire. C'est comme si Jean-Claude Van Damme faisait un remake de Scarface, ça colle pas. Mais on s'en fout, le truc de Dead to Rights, c'est le fun, pas la psychanalyse.

Flinguez équilibré

On ne retrouve le bullet time que très ponctuellement. Le temps ne ralentit que lorsque Slate fait un plongeon. Il peut alors tirer très vite et aligner un nombre incroyable de malfrats. L'action de DtR est très diversifiée : les mini-jeux, comme désamorcer des bombes, ou le bras de fer, sont des interludes faciles et sympas. Il y a aussi des séquences spéciales : poursuite en hélicoptère ou prise de contrôle de Shadow, par exemple. Les armes sont légion, du flingue au lance-roquettes, sans oublier les extincteurs explosifs. Le plus important consiste à gérer les munitions et bien utiliser la portée des différentes armes pour rester efficace. On ne tire pas en permanence, sinon on finit au corps à corps contre des shotguns et ça, c'est pas fun, malgré les armures et les boucliers humains bien utiles. Et puis les passages en beat them all manquent vraiment de coups pour être aussi bien que le shoot. Autant envoyer Shadow à l'attaque : il tue et ramène l'arme à son maître. Où alors Jack se la pète à mort et désarme son adversaire en utilisant une des très nombreuses techniques chorégraphiées. Ça finit toujours par l'exécution de la victime et c'est magnifique, choquant et hilarant à la fois. Sûrement la meilleure partie du jeu.



Le bouclier humain protège bien contre toutes les attaques frontales.



Il n'aura même pas le temps de comprendre comment je lui ai piqué son arme.

Un peu de technique

Les options vidéo de Dead to Rights permettent à beaucoup de configurations différentes de le faire tourner sans problème. Et je n'ai noté aucun bug insupportable. Trois niveaux de détails, anticrénelage au choix, effet EAX... Ça va, Namco sait parler aux joueurs PC.



- Allo la tour ? J'ai une roquette sur ma trajectoire !
- Serrez les fesses !

Jack in the Xbox

Développé pour Dreamcast, mais sorti sur Xbox et finalement sur PC, Dead to Rights n'est pas super impressionnant graphiquement. Certes, ils nous ont rajouté plein d'effets visuels, mais cela reste en deçà des productions actuelles. Cela dit les cinématiques sont sympas et les bruitages des armes réussis, ainsi que les animations. En plus, le jeu tourne bien et reste très maniable au clavier/souris, à part la visée manuelle. Ça en fait un titre honnête, difficile sur la fin, mais rapide, marrant et violent.

Fumble



En Deux Mots

Dead to Rights est un jeu techniquement dépassé, mais son facteur d'amusement en fait un titre à ne pas dédaigner. Sauf si vous êtes un être sensible et doux bien sûr.

+ La diversité du gameplay
+ Les désarmements géniaux
- Le graphisme dépassé
- Super dur sur la fin



VOTRE PAYS A BESOIN DE VOUS !

ACTIVISION

Infinity Ward

CALL OF DUTY™

VOS JEUX ONT BESOIN DE



Les jeux l'ont adoptée. Les joueurs l'ont élue.

30 € REMBOURSÉS !

Pour l'achat de 2 produits CREATIVE du 13 décembre au 31 janvier 2004 inclus*

* voir modalités sur les produits porteurs de l'offre.

A chaque tentative pour la sauvegarde du monde, vous avez besoin d'un équipement sur mesure. La nouvelle Sound Blaster Audigy 2 ZS est ainsi votre meilleure alliée !

Entendez distinctement l'artillerie tout détruire autour de vous avec l'incroyable clarté des effets audio 24 bits ADVANCED HD dans un format 7.1 surround. La Sound Blaster Audigy 2 ZS et les hauts-parleurs Creative Inspire ou GigaWorks 7.1 vont faire disparaître la frontière entre le jeu et la réalité.

www.europe.creative.com/callofduty

SOUNDS BEST ON





CREATIVE

Uru : Ages beyond Myst

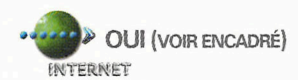
AVENTURE/REFLEXION

MYST N'EST PAS VRAIMENT UN JEU QUI M'A MARQUÉ. ET NON, JE SUIS PAS UN INTELLO QUI PASSE SON TEMPS À RÉSOUDRE DES PROBLÈMES LOGIQUES HYPER COMPLEXES ET J'AI PAS 200 DE Q.I. JE PRÉCISE ÇA POUR QUE VOUS NE CROYIEZ PAS QU'UN FANBOY A ÉCRIT LE TEST QUI SUIT. PARCE QUE URU, ÇA TUE.

Il y a dix ans sortait un jeu d'un nouveau genre : grand public, beau, intelligent et difficile : Myst. Ce casse-tête virtuel nous enchantait avec ses graphismes entièrement en 3D et parfois animés lorsque l'on se déplaçait d'un endroit à l'autre. À l'époque, mes cousines y jouaient beaucoup et me demandaient de les aider alors que moi j'en foutais un peu de Myst, hein. Mais bon, on n'est pas dans Et Poke et Peek, alors on va revenir en 2003 pour jeter un coup d'œil à Uru : Ages Beyond Myst, le dernier-né de la série. Nous voilà donc en plein désert du Nouveau-Mexique, foulant la terre rouge sous un ciel bleu. Au loin s'élève une sorte de tertre rocheux entouré de barbelés et juste à côté, une crevasse béante. Près d'une grosse caravane américaine, un type à l'air d'en savoir plus que vous sur la raison de votre venue et sur la force mystique de ces lieux. Et pour cause, c'est Jeff Zandi, le fils d'Elias Zandi, un pionner des mondes D'ni. Jeff a fondé le Conseil de Restauration de D'ni. Il est là pour nous aider un peu. En explorant les profondeurs, accessibles par de vieilles échelles branlantes, on découvre les traces de cette civilisation vieille de dix mille ans. Avec un peu d'astuce, on fait fonctionner des technologies inconnues et un message holographique apparaît. Yeesha, fille d'Atrus et de Catherine, nous parle du monde D'ni et de notre but : il faut chercher des tapisseries, appelées « voyages » et les activer. Il y en a sept dans chaque Âge, c'est-à-dire chaque monde dans lequel on peut voyager grâce aux livres de liaison. Pour les trouver, il faut comprendre, observer, réfléchir, bref utiliser la masse organique que l'on fait habituellement sauter hors du crâne des ennemis à coup de shotgun ou de masse. Après ces péripéties mentales on sera prêt à rejoindre l'Uru, « le grand rassemblement »




TOUT PUBLIC


INTERNET
OUI (VOIR ENCADRÉ)

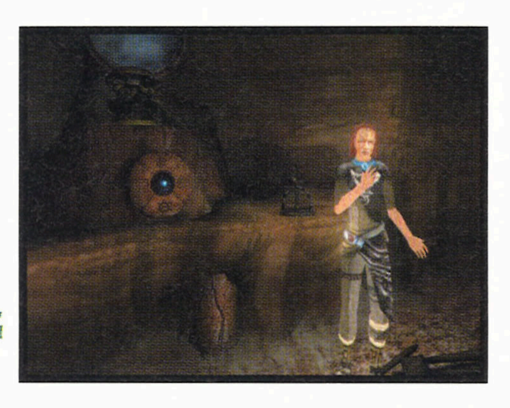
CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Ubi Soft
DÉVELOPPEUR Cyan Worlds États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Comme beaucoup de choses, tout commence par un trou béant et sombre.

Tout simplement magnifique

Uru ferait beaucoup penser au premier Myst si celui-ci avait été entièrement en 3D temps réel et vingt fois plus beau. Franchement, à part deux ou trois textures qui auraient pu être plus fines, les graphismes m'ont laissé bouche bée un bon moment (après Faskil a commencé à vider ses cendres dedans alors j'ai refermé.) Non seulement c'est beau, mais en plus le design est parfait. L'ambiance sonore est bien rendue, avec des effets d'écho, des bruits de pas parfaitement adaptés, etc. Les musiques sont tout aussi admirables, même celles qui n'ont pas été composées par Peter Gabriel lui-même. Des feuilles tombent des arbres gigantesques, les machines s'ébranlent avec fracas, des animaux bizarres se trimballent autour de vous, le ciel nuageux défile à toute vitesse. Allez, on va pinailler : les décors auraient pu être encore un peu plus animés parfois. Et le moteur physique Havok n'est réellement

Va falloir freiner sur les champignons géants, amis designers, c'est plus très original.



Au secours, Obiwan Fumble, tu es mon seul espoir !



Les « voyages » sont soit bien planqués, soit en évidence. Attrapez-les tous !

Un peu de technique

On peut mettre à genoux la config minimum en poussant les textures ou l'anticrénelage à fond. Le curseur ramera trop pour jouer confortablement. Mais un processeur à 1,5 GHz avec 512 Mo de Ram offrira déjà un bon rapport qualité/gameplay. De plus, choisissez bien votre langue d'installation, car on ne peut plus changer en cours de jeu.



On traverse des lieux qui témoignent de la grandeur des D'ni avant leur chute. Majestueux.

exploité que dans un seul Âge. Comme on ne peut pas prendre les objets, mais juste les pousser, l'utilité en est encore plus limitée. Cela dit la partie online d'Uru en profitera peut-être plus. Côté joueur, on commence par créer un avatar customisé en 3D. C'est d'ailleurs une des faiblesses du jeu, puisque l'on manque encore de matériel pour créer un perso vraiment unique. Pas beaucoup de visages différents, peu d'options pour les modifier et encore moins de fringues que je n'en ai chez moi. Ensuite on se balade dans le jeu comme on le souhaite, quoique les Âges soient très linéaires, et on peut alterner entre la vue troisième et première personne. Je trouve les contrôles style FPS bien meilleurs, mais tout est modifiable selon ses préférences. Le début du jeu permet d'apprendre à diriger son perso, à sauter sans tomber (même si l'on ne peut pas mourir) et à actionner les objets.

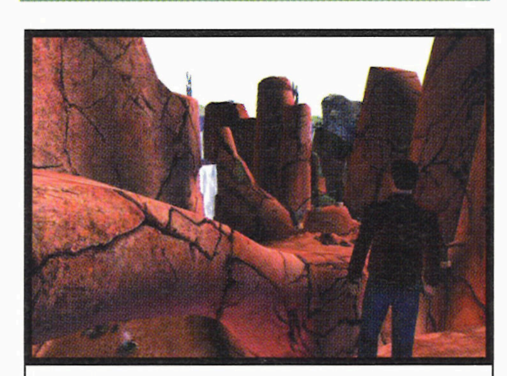
Uru qui comme Ulysse...

Quand tous les « voyages » du désert sont trouvés, on déniche son premier livre de liaison, qui sert de porte sur un autre monde, un nouvel Âge. On se retrouve alors sur un sommet entouré d'une mer de nuages. Une petite maison abrite deux étagères vides et une armoire. Cette dernière permet de changer la customisation de votre personnage. Quatre nouveaux livres sont trouvés rapidement et placés automatiquement sur l'étagère : ils forment le jeu solo d'Uru. On peut y accéder dans n'importe quel ordre ; en commencer un, revenir à la maison, reprendre l'autre, etc. Pour les D'ni, ces livres mystiques dans lesquels étaient écrits les Âges pouvaient être publics ou privés, utilisés commercialement, offerts comme cadeau, etc. Pour vous, ce seront des leçons de culture D'ni et de leur histoire. Chaque Âge visité est très particulier : Teledahn, par exemple, est un marécage rempli de champignons géants. Ses énigmes concernent surtout des mécanismes à faire fonctionner et on apprend beaucoup de choses sur sa création et son utilité. Alors que Kadish Tolesa est plus complexe, formé de puzzles bruts qui semblent protéger quelque chose. En chemin on peut aussi trouver des documents et des lieux qui ne sont pas essentiels à la progression. Ça serait idiot de passer à côté puisque l'histoire de la chute des D'ni, dévoilée ainsi, est l'essence même du jeu. Il faut prendre son temps et s'immerger. Quatre Âge, c'est un peu court, comme un teaser pour Uru Live, mais il y a de quoi faire, que vous soyez occupé à étudier le monde ou bloqué par une énigme. Sur ce point, Uru reste un jeu très classique. Les challenges vont du plus simple au bien tordu. Il y a de l'exploration, plein de notes à prendre, un peu de plate-forme et beaucoup de déduction. Pas grand-chose d'innovant donc, mais une parfaite maîtrise du sujet. On regrettera aussi le peu de personnages non joueurs qui rendraient le jeu un peu moins vide. Uru Live pourra peut-être remédier à ce problème.

Fumble

Prise de tête entre amis

La note d'intérêt de ce test n'est que de 7, car le jeu solo reste très classique et nous n'avons pas encore vu la partie Online. Un Âge nouveau est prévu chaque mois, mais tout dépend du prix. Je passe donc la main à Cyd qui aborde le sujet dans la rubrique réseau. Si Uru Live répond à nos attentes, alors vous pourrez rajouter un point à la note sans hésiter.



Les décors sont très variés. Ici, on peut voir le coin fumeurs de la rédac.

En Deux Mots

URU EST LA DIGNE SUITE DE MYST ET DE RIVEN (JE NE COMPTE PAS LE RATAGE QU'EST EXILE). LES ÉNIGMES SONT TOUJOURS AUSSI INTÉRESSANTES ET UNE FOIS DE PLUS, CYAN WORLDS S'ADONNE À LA PROUESSE GRAPHIQUE ET TECHNIQUE. LES FANS NE SERONT PAS DÉÇUS ET CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS LA SÉRIE POURRONT LA DÉCOUVRIR FACILEMENT ET AVEC PLAISIR.

- \+ Ambiance et graphismes parfaits
- \+ Les musiques de Peter Gabriel
- \+ Énigmes variées et pas impossibles
- − Perso en manque de customisation
- − Ça manque de personnages non joueurs

8 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



Sympa le pied-à-terre, mais j'espère que mon abonnement à Joystick arrivera jusqu'ici.





Ah, le plaisir à chaque tour de cliquer dans des dizaines de fenêtres pour planifier les flux commerciaux...

RAPPELANT UN PEU LE MACHIAVELLI DE MICROPROSE, PAX ROMANA EST UN JEU DE PLATEAU PAR L'AUTEUR D'EUROPA UNIVERSALIS, ADAPTÉ TANT BIEN QUE MAL SUR PC. C'EST AUSSI LA DÉMONSTRATION QUE DE BONNES IDÉES NE SUFFISENT PAS POUR RÉALISER UN JEU JOUABLE ET INTÉRESSANT, ET QU'UNE ERGONOMIE IRRÉPROCHABLE EST INDISPENSABLE POUR RÉUSSIR.

Pax Romana

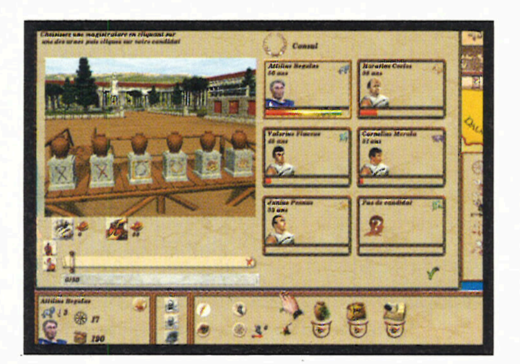
STRATÉGIE / GESTION

Chaque mois à la rédac, on voit passer un bon paquet de jeux pourris. Entre les portages consoles bâclés et les clones ratés des succès du moment, les soupirs de frustration ne manquent pas. Mais on croise aussi des petites bêtes étranges comme Pax Romana, pleines de bonnes intentions, mais avec très peu de moyens, qui cherchent timidement à se faire une place au soleil. Mais pas de place ici pour les bons sentiments : le but d'un test c'est de renseigner honnêtement les lecteurs, pas de faire la charité. Bistouri en main, explorons donc les entrailles de cet anachronisme. Contrairement aux graphismes, le thème est aguicheur, puisqu'il s'agit d'un jeu de stratégie historique basé sur la République de Rome. Il décrit deux siècles d'expansion colonialiste, aussi bien ses aspects militaires qu'administratifs : tuer tout le monde est à la portée du premier Alexandre venu, fonder un empire centenaire est déjà un poil plus compliqué (Deubeuliou Bush ne me contredira pas). Il ne suffit donc pas de gagner des guerres et d'écraser des révoltes : la diplomatie, le commerce et la romanisation des territoires conquis ont une importance cruciale.

Civiliser les barbares pour faire du fric

Il y a déjà là de quoi s'amuser, mais le jeu propose par-dessus un mode Politique passionnant : chef d'une faction de patriciens, le joueur cherche à confisquer le pouvoir au sein de l'appareil d'état. Le fonctionnement interne très complexe de la République laisse libre cours à un vaste panel de complots, et les manœuvres politiciennes vont bon train. Il s'agit d'utiliser tous les leviers de la religion et de l'économie, de recourir à la démagogie la plus outrancière pour s'attirer la bienveillance de la plèbe et, grâce à la corruption, de s'emparer des postes à responsabilité pour tourner à son profit les votes du Sénat. On voit alors le plus puissant pays du monde à la merci d'une petite clique de politiciens affairistes, bref c'est comme dans la vraie vie. Outre des montagnes d'argent, le joueur utilise également une incroyable palette de coups tordus. Cette grande profondeur de jeu ferait presque oublier la réalisation technique, ridicule. Au-delà de la simple apparence graphique, l'interface est très souvent déficiente, et des phases de jeu aussi vitales que la gestion des routes commerciales et des infrastructures sont insupportablement fastidieuses. Le rythme est mauvais, avec de longues plages d'inactivité entrecoupées de manipulations frénétiques en temps limité. L'accès aux informations utiles est souvent encombré de verbiage secondaire, et il est parfois difficile de comprendre la corrélation entre une décision et ses conséquences. De plus, la version testée souffre de bugs mineurs qui accentuent encore le côté mystérieux et peu compréhensible de son fonctionnement. Au final, Pax Romana est une déception, à réserver aux vétérans des jeux de plateau qui seuls trouveront peut-être la patience de décortiquer la créature.

Atomic



Un peu de technique

Tristement archaïques, les graphismes et effets sonores ne sont évidemment pas le point fort du jeu (pour de la gestion, ça n'a d'ailleurs pas vraiment d'importance). Fonctionne sans mal sur des configurations d'il y a trois ou quatre ans.







CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 500 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 32 MO
ÉDITEUR DREAMCATCHER
DÉVELOPPEUR GALILÉA FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



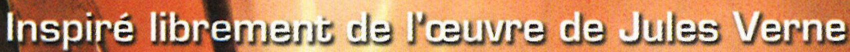
Une fois de plus, Julo colle une raclée à Christophe Lambert.

En Deux Mots

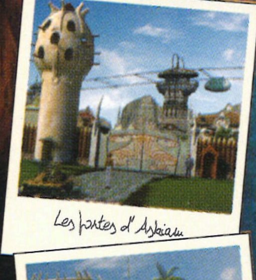
UN JEU D'UNE GRANDE PROFONDEUR, MAIS DIFFICILE À MAÎTRISER ET PLOMBÉ PAR UNE INTERFACE LOURDINGUE. SEULS LES STRATÈGES ET LES GESTIONNAIRES LES PLUS PATIENTS Y TROUVERONT LEUR COMPTE, APRÈS AVOIR LONGUEMENT ÉTUDIÉ ET DIGÉRÉ LES MÉCANISMES INTERNES. POUR CEUX QUI RÉUSSIRONT À Y JOUER EN GROUPE, LA DURÉE DE VIE SERA EXCEPTIONNELLE.

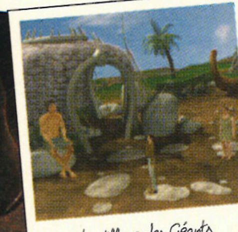
+ Richesse stratégique inégalée
- Difficile d'accès
- Fastidieux à manipuler
- Visuellement douloureux

2 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE



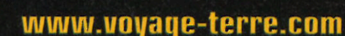




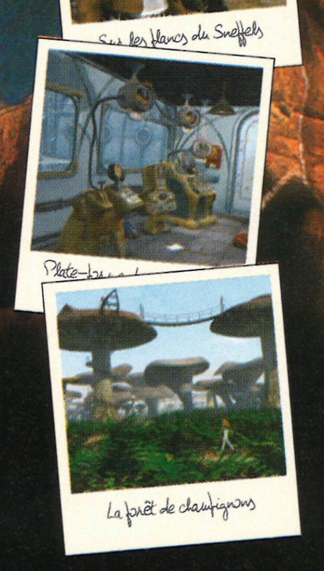


Un accident plonge Ariane, une jeune reporter, dans les entrailles de la Terre. Elle y découvre un monde fantastique mais menacé de disparaître ! Malgré elle, Ariane va se retrouver au cœur de la tourmente. Quels seront ses choix ? Réalisera-t-elle le scoop de sa vie ? Révélera-t-elle l'existence de ce monde au risque de le mettre davantage en péril ?

Voyage au Centre de la Terre est un jeu d'aventure librement inspiré du roman de Jules Verne. Vous accompagnez Ariane au fil de son voyage initiatique. Rencontres, énigmes, la route d'Ariane vers la surface est truffée d'embûches. À vous de la guider pour retrouver votre monde.



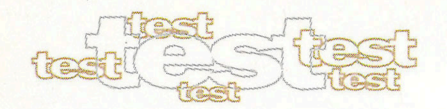
Démo jouable, vidéos, forum, newsletter.







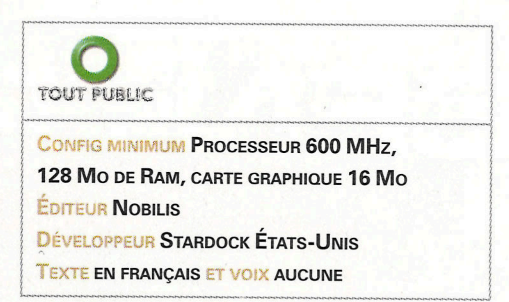
www.microapp.com/jeux Réf. : 4054

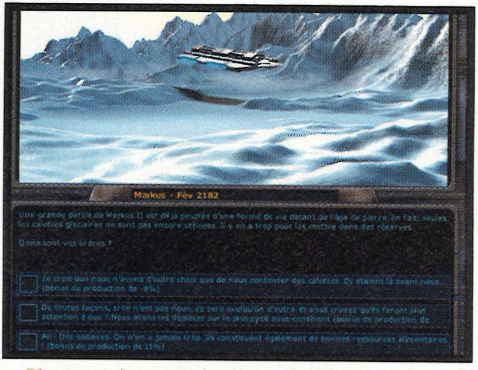


Galactic Civilizations

STRATÉGIE 4X TOUR PAR TOUR

Bilan de ma première invasion : deux milliards et demi de morts. Peut mieux faire !





C'est moralement très dur, mais il faut aussi savoir sacrifier un peu les autres pour son propre bien.

IL Y A UN AN, TOUS LES AMATEURS DE JEUX 4X (EXPLORATION, EXPANSION, EXPLOITATION, EXTERMINATION) PIAFFAIENT D'IMPATIENCE EN ATTENDANT GALACTIC CIVILIZATIONS ET MASTER OF ORION 3. ILS SE DEMANDAIENT LEQUEL DEVIENDRAIT LA NOUVELLE RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE CONQUÊTE SPATIALE. DEPUIS LA SPECTACULAIRE IMPLOSION EN PLEIN VOL DE MOO3, LE VAINQUEUR NE FAIT PLUS DE DOUTE.

Malgré sa victoire par défaut, Galactic Civilizations n'a pas enthousiasmé les foules. Plus de six mois après sa sortie américaine, pendant lesquels Stardock a continué d'améliorer ce titre à partir des conseils des joueurs, il arrive enfin dans notre pays arriéré. Il est facile de sous-estimer GalCiv au premier abord : aspect old school avec une pauvre carte 2D, débuts de partie laborieux et mous, gestion économique complexe et peu intuitive, ergonomie pas terrible, combats tactiques très limités et avec un faible choix d'unités... Rien de bien nouveau à l'horizon (on pense au tout premier GalCiv sur OS/2), et rien qui motive l'habitué du genre pour investir des heures et de l'argent dans un produit d'apparence bien terne. Et pourtant derrière se cache une réelle richesse stratégique.



Chaque base sidérale peut-être renforcée avec des tourelles, un pont-levis et même des mâchicoulis futuristes.

Offrir moins pour offrir mieux

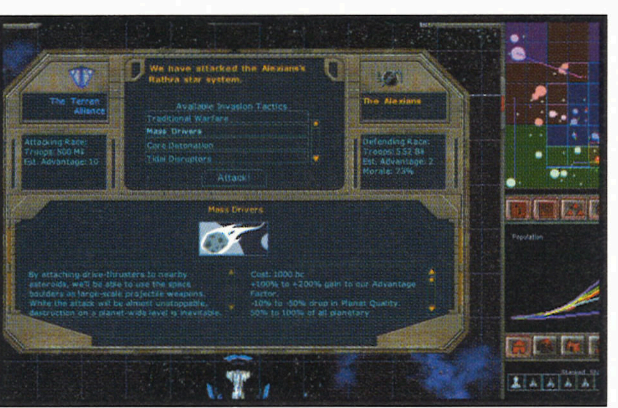
Contrairement à d'autres, GalCiv a préféré réduire ses ambitions au profit d'une meilleure finition. Le premier choix risqué des développeurs, mais qui s'est avéré payant, est l'obligation de toujours jouer la race humaine, sans pouvoir librement choisir parmi toute une galerie d'aliens biscornus. Pire encore : le multijoueur n'est même pas prévu. Et pourtant c'était une bonne idée, car elle leur a permis de se focaliser sur le jeu solo,

et de s'appliquer sur le background, et surtout l'Intelligence Artificielle, comme ils n'auraient pas pu le faire avec des conditions de départ trop variables. Ce qui n'empêche d'ailleurs pas de customiser ses homo sapiens par rapport à la moyenne des autres races de la galaxie. En face, le processus de décision de la concurrence extra-terrestre a été considérablement approfondi, et après plusieurs parties une authentique personnalité finit par s'en dégager. Et contrairement à ce qu'on voit, par exemple, dans le très surestimé Civilization 3, les adversaires dans GalCiv sont capables de jouer bien, intelligemment, et sans tricher. Et pour réussir, pas question de pousser des pions au hasard en se laissant porter par l'inspiration du moment.


Vos espions savent tout, y compris ce que l'Empereur Blobule mange au petit-déjeuner.

Attention V.F. pourrie

La pré-version française que nous avons reçue étant injouable, il a fallu se tourner vers la version américaine. Ce test concerne donc la V.O. : notre V.F. crashe systématiquement dès qu'on atteint un certain niveau, et il est impossible d'aller au-delà du tout début. Ce qui est d'ailleurs suffisant pour constater que la localisation en français est encore plus nulle que d'habitude, avec souvent des traductions fausses, ou qui dépassent des cases et du coup sont illisibles. En général, c'est pas trop grave, mais parfois ce sont carrément des données chiffrées indispensables, situées en bout de ligne, qui passent à la trappe. Sachant que l'original est maintenant dispo à moins de 25 $ sur Internet, il va vraiment falloir que Nobilis corrige le tir pour espérer en vendre en langue de Molière.



Mon rêve : détruire massivement les planètes ennemies à coups d'astéroïdes sur la tronche.

Un peu de technique

Ce n'est pas du temps réel, on ne rencontre donc pas vraiment de problème harware, et ce d'autant plus que l'I.A. profite du tour du joueur pour réfléchir. La seule incertitude est du côté des bugs de la version française définitive, dont nous ne pouvons pas évaluer la jouabilité (voir encadré).

L'organisation des Planètes Unies supplie parfois la Corée du Nord de se montrer raisonnable, en vain.



Gagner sans tuer tout le monde ?

Oui c'est tout à fait possible, car si la victoire est envisageable par la force brutale, elle l'est aussi par la suprématie culturelle ou scientifique. Mais on ne peut pas tout faire et il faut accepter des choix difficiles. En particulier parce que l'arbre technologique est large : on ne peut pas l'approfondir dans toutes les directions simultanément, et il faut s'engager dans une voie en s'efforçant de ne pas prendre trop de retard dans les autres. Ainsi une stratégie visant à établir des monopoles commerciaux ne peut pas utiliser trop de ressources dans des aventures militaires sans lendemain et devra consentir à des sacrifices dans son développement industriel, pendant qu'elle se consacre à la diplomatie et aux voies de communication. Bonne nouvelle pour les pacifistes et tant pis pour les fans d'Attila, le rush tous azimuts étant techniquement impossible en début de partie, il faudra bien se décider à négocier avec les voisins. Mais comme disait un célèbre despote allemand, la diplomatie sans la puissance, c'est comme un orchestre sans partition : votre capacité à vous faire respecter dépend en grande partie de votre potentiel de destruction, et de la retenue avec laquelle vous en usez. Si vous semblez trop faible, vos meilleurs amis n'auront aucun scrupule à se retourner contre vous et il ne vous restera plus qu'à crisper vos petits poings et gémir très fort pendant que vos planètes disparaissent sous les bombes. Si, en revanche, vous concentrez tous vos efforts sur la production d'armes, vous aurez le plaisir de les voir claquer des dents et multiplier les gracieusetés dans l'espoir de vous calmer – mais sur le long terme, leur croissance industrielle et commerciale risque de vous condamner à l'obsolescence, vous et votre appareil guerrier boursouflé. Trop d'agressivité, et les autres se liguent contre vous. Trop de timidité, ils vous piétinent.

Mince, va falloir réfléchir

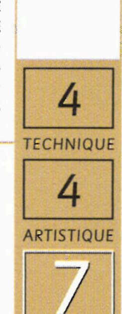
Ajout sympathique, dans votre expansion territoriale le jeu vous pose de petits problèmes d'éthique. Par exemple, quand vous débarquez sur une planète déjà peuplée de primitifs, il vous faut choisir à quelle sauce les indigènes vont être mangés. Vous pouvez les protéger et les respecter, ou les exterminer et les réduire en esclavage. Votre comportement fera évoluer le regard des autres grandes puissances. De plus, si vous insistez vraiment dans vos choix moraux, l'habillage du jeu change en conséquence et vous débloquez des techniques spécifiques pour construire votre utopie futuriste – rêve de hippie ou 1984 nanotechnologique. Mais la véritable bonne idée de GalCiv, ce sont les bases spatiales. Initialement prévues pour l'exploitation de ressources isolées sur la carte et offrant déjà de larges possibilités, elles peuvent aussi par l'adjonction de modules se transformer en forteresses, relais commerciaux ou encore en redoutables centres de propagande pour déstabiliser les populations ennemies. Les possibilités sont vastes et les énormes investissements nécessaires obligent à ne pas faire n'importe quoi. Bref, pas simple d'accès et un peu tristounet, GalCiv offre un vrai challenge stratégique et une longue durée de vie, à condition de lui en accorder le temps.

Atomic

En Deux Mots

SANS DOUTE LE MEILLEUR JEU DU GENRE DEPUIS BIEN LONGTEMPS, GALCIV RESTE QUAND MÊME ARIDE ET SANS GROSSES SURPRISES. MAIS SON I.A. SOLIDE ET SES LARGES POSSIBILITÉS DEVRAIENT SATISFAIRE LES PASSIONNÉS, QUI N'ONT DE TOUTE FAÇON PAS VRAIMENT DE CHOIX DANS CE DOMAINE.

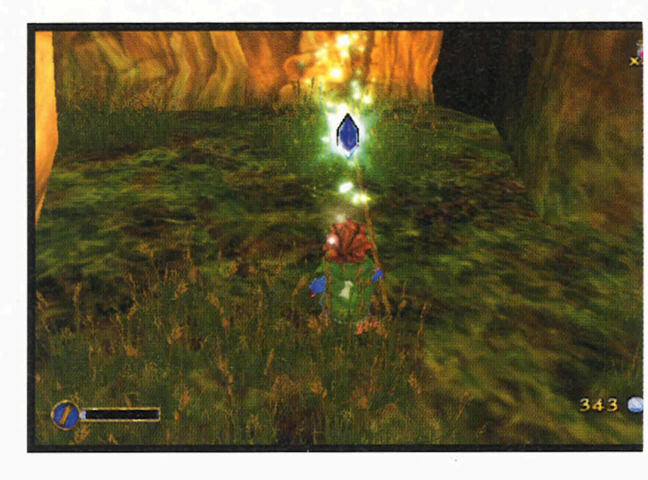
- \+ Excellent suivi par Stardock, avec la nouvelle extension gratuite
- \+ Grande liberté stratégique
- \+ Bonne I.A.
- − Rythme lent
- − Combats trop cheap
- − Peu d'évolution du gameplay en dix ans





Bilbo le Hobbit

AVENTURE/PLATEFORME





Ne vous laissez pas piéger par l'impression de vitesse : les planches tournent à deux à l'heure.

BILBO LE HOBBIT, LA GUERRE DE L'ANNEAU (QUI SERA TESTÉ EN JANVIER), LE RETOUR DU ROI... JE SENS COMME UNE THÉMATIQUE CE MOIS-CI. SÛREMENT RIEN À VOIR AVEC LA SORTIE IMMINENTE DU FILM ET L'ENVIE DE FAIRE DE L'ARGENT FACILEMENT. LES GENS NE SONT PAS AUSSI CALCULATEURS QUE ÇA. SI ?

Basé sur le livre précédant la trilogie du Seigneur des Anneaux, Bilbo le Hobbit vous propose d'incarner Bilbo Baggins dans sa quête du trésor des nains, gardé par le terrible dragon Smaug. L'histoire débute alors que vous vaquez à vos affaires. Il faut savoir qu'un hobbit ressemble à un chat (pas physiquement hein) : peureux, il passe 90 % de son temps à bouffer et le reste à dormir. Du coup quand Gandalf vient lui demander d'aider une colonie de nains à récupérer leur précieux trésor des griffes de Smaug, il se demande si le vieux grisonnant n'abuse pas de la bibine qu'il distille en douce dans sa cave de magicien niveau 30.

Bilbo quête

Les quêtes proposées sont dans leur ensemble inintéressantes et souvent facultatives. Tout au début du jeu, par exemple, le pont reliant votre village à la rive d'en face est cassé. Heureusement le charpentier est prêt à le réparer si vous lui apportez son marteau et des clous. Rien ne vous y oblige : vous pouvez traverser à pieds le cours d'eau qui vous arrive aux chevilles. Mais tout n'est pas aussi simple : quelques minutes plus tard, vous devez vous faufiler entre des trolls. Pour y parvenir, le jeu vous donne quelques indices. Attention, c' est un farceur : certaines informations qu'il vous apporte sont fausses. Mais la plupart du temps, vous n'aurez que quelques plates-formes à escalader pour activer un levier ou deux et un paquet de combats à mener. De ce côté, rien à dire, c'est bien pensé. Les personnages deviennent transparents afin qu'on puisse voir au travers si la caméra est trop proche d'eux. Quand vous aurez récupéré l'anneau, vous pourrez vous rendre invisible pour éviter les affrontements comme le couard que vous êtes.

Quand Bilbo a peur, il fait la hola tout seul dans les grottes. C'est vraiment bizarre, un Hobbit.





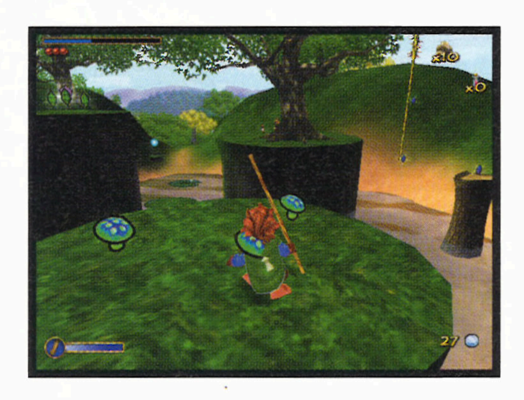
Un peu de technique

Le moteur 3D tient bien la route. Testé sur un Athlon 2200+ avec une GeForce 4 Ti4200 en 1024x768 avec tous les détails à fond, il n'a pas connu de problème pour afficher les nombreuses textures laides qui parsèment les niveaux.



TOUT PUBLIC

Config minimum PIII 700 MHz, 128 Mo, TNT2
Éditeur Sierra
Développeur Fizz Factory États-Unis
Texte et voix en anglais dans la version testée



Graphiste daltonien

Bilbo évolue dans un univers 3D aux textures moches. On ne peut même pas parler d'unité graphique dans ce cas puisque certains éléments ont un aspect très réaliste, d'autres présentent des couleurs vives et fortement contrastées et quelques-uns bénéficient d'une espèce d'effet de cell-shading. À croire que les graphistes se faisaient la gueule et ont bossé chacun dans leur coin sans se concerter. Le programmeur aussi devait être de mauvais poil : la maniabilité est désastreuse et vous fera regretter un modèle d'ergonomie tel que Rayman 3. Les musiques et bruitages sont corrects mais ne resteront pas pour autant dans les annales. Dans le test de Hit and Run (quelque part dans ce numéro), je parle des adaptations à but uniquement lucratif, je vous laisse deviner si Bilbo le Hobbit rentre dans cette catégorie...

Bishop

En Deux Mots

Si le sujet peut séduire les fans de l'univers de Tolkien, ils seront bien vite découragés par cette réalisation désastreuse. Quant aux autres, je ne les imagine même pas regarder la boîte autrement qu'en riant.

+ L'univers
+ Le système de combat
- La réalisation
- L'ergonomie
- Les puzzles inintéressants

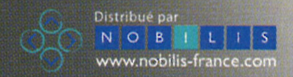
4 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT

TITANIUM

DES JEUX 100% NOUVEAUX...

DES PRIX COMPLÈTEMENT ÉCRASÉS !

Venez découvrir la gamme Titanium, une gamme d'un genre inédit qui propose des titres de qualité entièrement nouveaux utilisant les dernières technologies à un prix défiant toute concurrence : 19.99 € TTC !*



ACTIVISION



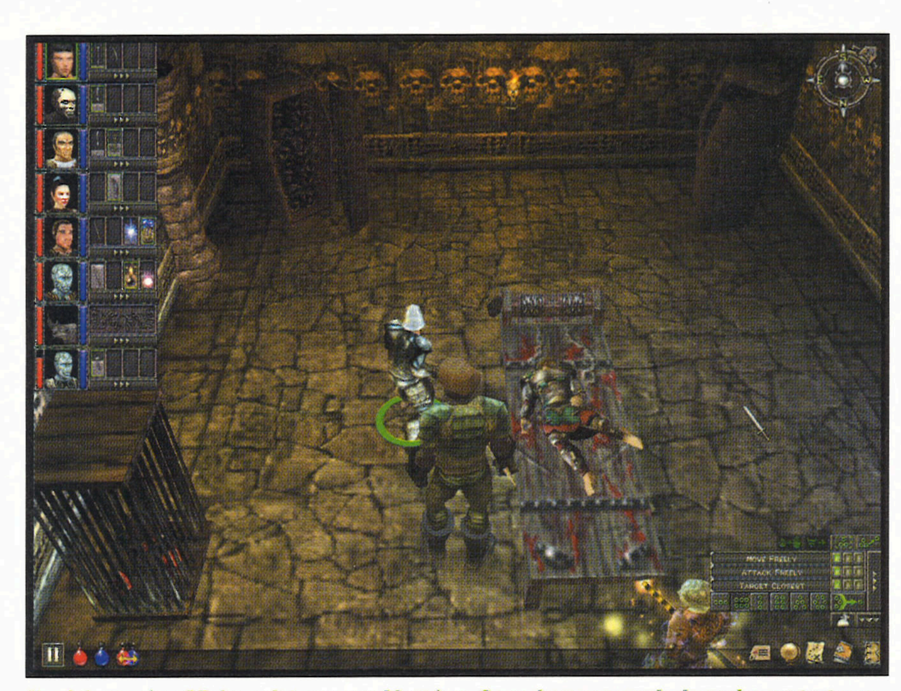


* prix public conseillé



PUBLIC AVERTI — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 333 MHz, 128 Mo de RAM, carte 3D 8 Mo
ÉDITEUR Microsoft
DÉVELOPPEUR Gas Powered Games États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée



Une fois passé en SR, les pgistes ressemblent à ça. Ça ne donne pas envie de rendre ses textes en retard.

Dungeon Siege : Legends of Aranna

HACK & SLASH

ON PENSAIT QUE DUNGEON SIEGE ALLAIT SE FAIRE OUBLIER, MAIS QUE NENNI ! ENTRE CET ADD-ON QUI SORT LE 5 DÉCEMBRE ET UN DEUXIÈME ÉPISODE EN PRÉPARATION, IL EST CLAIR QUE MICROSOFT VEUT DÉPOUSSIÉRER CE TITRE. NOTEZ, EN ATTENDANT DIABLO III, IL FAUT BIEN S'OCCUPER UN PEU.

Il aura fallu un peu plus d'un an et demi à Gas Powered Games pour nous pondre un add-on pour Dungeon Siege. À sa sortie, ce hack & slash tout de 3D vêtu avait ses partisans et ses détracteurs. Pour ma part, j'avoue que je n'ai jamais été convaincu qu'un moteur 3D faisait la qualité d'un jeu. J'ai toujours reproché à Dungeon Siege son manque d'ambiance et de profondeur dans le système de jeu. C'est donc avec quelques a priori que je me lance dans cette nouvelle aventure. Premier constat, les développeurs n'ont pas touché aux graphismes. C'est fort dommage quand on sait que la plupart des jeux vieillissent monstrueusement vite. Quelques effets visuels supplémentaires et des textures un peu plus travaillées n'auraient pas été de refus. L'environnement reste trop statique ce qui donne un aspect un peu trop froid à Legends of Aranna. On a du mal à rentrer dans la peau du personnage qu'on incarne et à se plonger dans l'intrigue principale. Le héros ressemble tellement à monsieur tout le monde que nos coéquipiers deviennent presque plus charismatiques que lui. Bien que l'on contrôle un groupe d'aventuriers, avoir un personnage central digne de ce nom aurait apporté un réel plus à l'ambiance. À côté de ça, cette extension vous fera voir du pays. Un bon paquet de nouveaux monstres vous attend et il faudra négocier son passage avec fermeté. Les arguments pour convaincre tout ce petit monde ne manquent pas et se récoltent tout au long de vos quêtes : arcs, masses d'arme, épées à deux mains... L'inventaire des personnages est rapidement gavé à force de stocker tous ces outils de parfait diplomate.



Pas besoin d'être devin lorsque l'on voit un coffre entouré d'une lumière en plein milieu d'une pièce : ça sent l'objet puissant !

Coffre sur pattes ?

Pour faire face à ce petit souci de place, il est possible d'acheter une mule. Ces bestioles, présentes dans Dungeon Siege, ont été remplacées par un animal avec plus de caractère : le Traag. Ce dernier rend coup pour coup aux monstres imprudents qui oseraient l'approcher. À croire qu'il connaît la valeur de ce que contiennent ses sacoches. Même si la nouveauté n'est pas flagrante, ça évite au moins de courir après sa mule dès qu'un coup de vent trop puissant lui fait peur. Hormis les armes classiques, Legends of Aranna propose un panel d'objets magiques et de sorts complètement nouveaux. On peut noter l'arrivée des panoplies. Rien à voir avec vos déguisements



Une dalle de pierre qui fait office de tapis volant, ça le fait non ?

de pervers… Il s'agit de plusieurs objets qui, mis ensemble, apportent des bonus au porteur. Un effort supplémentaire sur le design et la puissance des panoplies auraient rendu le tout bien plus sexy. Parfois une bonne armure magique est nettement plus efficace. Ça enlève un peu d'intérêt pour les collectionneurs. Gas Powered Games n'a sûrement pas vu à quel point les objets sont importants pour les joueurs dans ce type de titres et c'est fort dommage. Collecter du nouveau matériel devient même bien plus important qu'accomplir la quête principale et exterminer le mal du pays. Dans LOA, les objets manquent de valeur alors que si on parle de l'amure de Tal Rasha ou du bouclier Stormshield à un joueur de Diablo II, il va tendre l'oreille et avoir les yeux qui brillent. Ici, avoir un couteau en plastique ou une épée magique pour taper sur les monstres c'est du pareil au même du moment qu'on gagne le combat.

À qui est ce bras ?

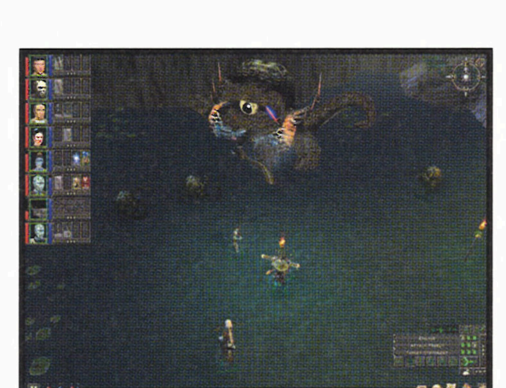
Autre défaut de LOA, les batailles qui restent toujours aussi confuses. Ça part un peu dans tous les sens et on a vite fait de perdre un compagnon d'arme sans avoir eu le temps de le retirer de la première ligne. Heureusement, il est toujours possible de gérer le comportement de chaque membre du groupe. Ceci évite que tous les aventuriers partent dans n'importe quelle direction dès qu'une créature entre dans leurs champs de vision. On regrette qu'aucun nouveau style de combat ou nouvelle école de magie ne fasse son apparition. On a toujours droit aux combats de mêlée et à distance ainsi qu'aux magies de guerre et naturelles. Seule une nouvelle race de personnage fait son entrée : le demi-ogre. Le problème est que cette grosse brute n'est disponible qu'en mode multijoueur. Allez comprendre ! Ceux qui ont terminé l'aventure de Dungeon Siege ne vont pas se soucier de ce « petit » nouveau puisqu'ils peuvent importer leur bête de guerre avec tous ses objets pour nettoyer Legends of Aranna. Chose qui n'était pas possible dans la version preview. Heureusement que les développeurs ont corrigé cette erreur sinon j'aurais crié au scandale. On a beau creuser, les nouveautés apportées par cette extension ne sont pas nombreuses. Un patch ou deux auraient presque suffit à transformer Dungeon Siege en Legends of Aranna, l'aventure solo en moins.



La carte du monde se dévoile au fur et à mesure de votre progression.

C'est une sacrée pagaille. En plus, mon coffre sur pattes risque d'y laisser sa peau. La prochaine fois, je prends un guerrier à la place !





Mais comment fait cette grosse pieuvre pour vivre dans 50 cm d'eau ?

C'est naturellement cette nouvelle histoire qui donne de l'intérêt à cet add-on. Bien que l'intrigue de base ne soit pas originale, on se laisse quand même porter par les différentes péripéties. Les premières heures de jeu sont relativement monotones et il faut attendre la fin du chapitre 2 pour que les choses commencent à bouger. J'ai d'ailleurs été agréablement surpris par l'ambiance sonore de la Mountain of the Dead où le vent charrie de bien sinistres notes qui donneraient presque la chair de poule. En tout cas, pour 30 euros (pack comprenant Dungeon Siege et Legends of Aranna) l'aventure peut largement être tentée par les joueurs occasionnels même si les nouveautés se font timides. Quant aux habitués de DS, ils payeront le prix normal pour un add-on et risquent de trouver celui-ci un peu fade.

Cyd

Un peu de technique

Legends of Aranna garde la configuration requise pour Dungeon Siege vu que les développeurs n'ont pas amélioré le moteur du jeu. Comptez néanmoins un CPU à 800 MHz et 256 Mo de RAM pour pouvoir jouer sans ralentissement durant les combats.

Plus on est de fous...

Si vous désirez vivre l'aventure de Legends of Aranna en multijoueur, sachez que le journal des quêtes de votre personnage est désormais sauvegardé. Vous pouvez donc commencer une aventure tout seul, poursuivre avec un groupe d'amis et finir en vous connectant à une autre partie. Tout ça sans que ça soit l'anarchie au niveau des objectifs de quêtes à remplir par tel ou tel joueur.



Un petit coin d'herbe, un cours d'eau... l'endroit est idéal pour ranger son inventaire.

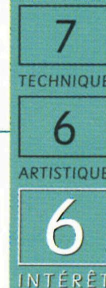
En Deux Mots

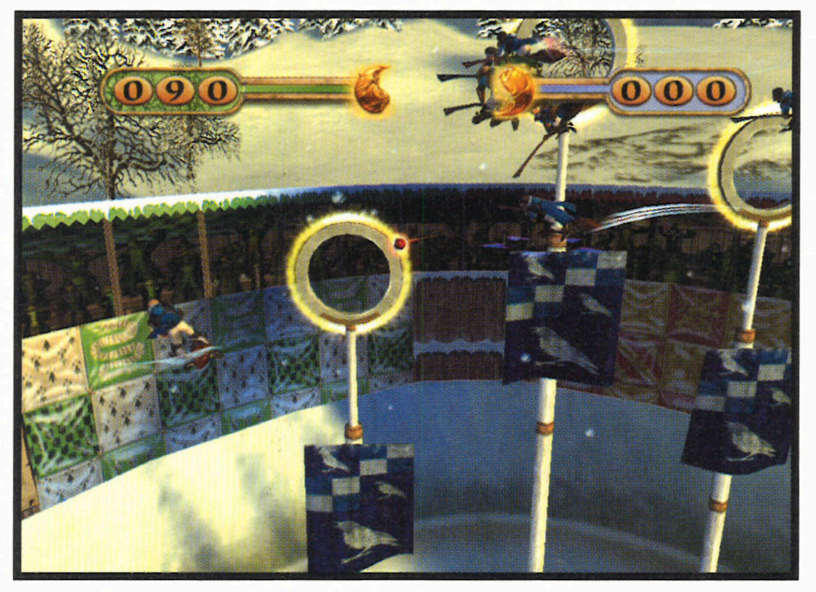
LEGENDS OF ARANNA N'APPORTE PAS DE GROSSES INNOVATIONS À DUNGEON SIEGE. MALGRÉ LES NOUVEAUX OBJETS, SORTS ET MONSTRES, UN GOÛT DE DÉJÀ-VU PLANE SUR CE TITRE. ON AURAIT PRÉFÉRÉ QUELQUE CHOSE DE PLUS CROUSTILLANT À SE METTRE SOUS LA DENT.

- \+ Nouvelle aventure solo
- \+ Les panoplies
- − Moteur 3D inchangé
- − Combats toujours brouillons
- − Manque d'ambiance

7 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE





ET C'EST LE BUT ! 90-0 déjà, et le match ne fait que commencer.

SIMULATION DE SORCIERS SUR BALAIS

Harry Potter
Coupe du monde de Quidditch

CONTRAIREMENT À CE QU'ON POURRAIT CROIRE, HARRY POTTER LE PETIT SORCIER NE PASSE PAS SON TEMPS À PRÉPARER DES FILTRES D'AMOUR POUR MATER SOUS LA JUPE D'HERMIONE. NON, DÈS QU'IL A CINQ MINUTES, IL ENFOURCHE SON BALAI POUR JOUER AU QUIDDITCH. ET COMME IL AIME FAIRE PARTAGER SES PASSIONS, IL VOUS PROPOSE DE LE REJOINDRE SUR LE TERRAIN.

Les règles du Quidditch sont relativement simples : chacune des deux équipes, composées de sept sorciers montés sur des balais volants, essaie de lancer le ballon (le souaffle) dans un des trois buts adverses pour marquer dix points. Les joueurs pourront se faire intercepter dans leur tentative par une autre balle, le cognard. Vicieuse, celle-ci ne sert qu'à leur faire perdre l'équilibre, s'écraser à terre et lâcher la balle. Le jeu d'équipe est bien sûr primordial et c'est d'ailleurs les actions de groupe qui attireront le vif d'or, dernière balle du jeu, dont la capture rapporte cent cinquante points et met un terme à la rencontre. Le gagnant est celui qui obtient le plus gros score.

C'est pas sorcier

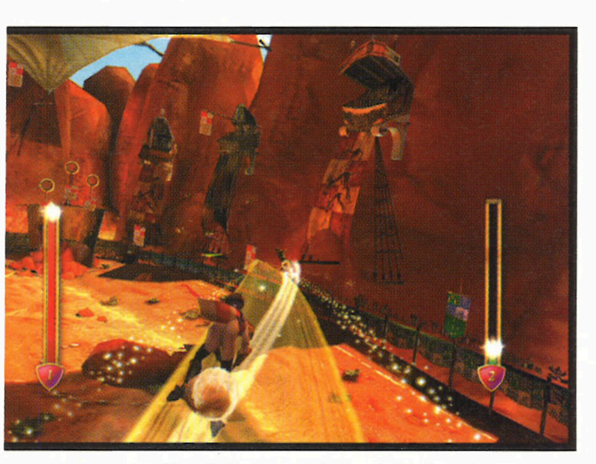
Globalement la réalisation est efficace, le pilotage des joueurs s'effectue presque intuitivement et un mode Tutorial sauvera du ridicule les débutants du pad. Les matchs sont agrémentés de cinématiques de bonnes factures réalisées avec le moteur du jeu. Une certaine dose de démesure transparaît d'ailleurs dans celles-ci à l'occasion des coups spéciaux que peuvent effectuer les joueurs. Ces derniers sont bien modélisés et on reconnaît sans peine les héros du film. Évidemment, ce jeu s'adresse avant tout aux enfants. Cela explique sûrement le manque de challenge que propose l'intelligence artificielle : après un but, il suffit de faire un « tacle » à l'adversaire pour reprendre la balle et marquer très facilement. La seule occasion où la machine a une chance de prendre l'avantage, c'est dans le fouillis qui règne parfois à l'écran quand plusieurs personnages sont au même endroit : on ne sait plus trop qui a le ballon ni à quelle équipe appartiennent certains joueurs. Plus gênant encore, l'ordinateur peine parfois à construire ses actions, retardant d'autant l'apparition du vif d'or. On passe alors son temps à marquer but sur but en attendant que ça se décante. Les nombreuses équipes ne se démarquent que par leurs couleurs et leur stade, ne vous attendez donc pas à éprouver plus de difficultés à vaincre la première du championnat que celle qui stagne à la dernière place.
Bref, Harry Potter : Coupe du monde de Quidditch est à réserver aux enfants et aux fans de l'univers sorcier, fidèlement retranscrit ici. Les autres seront vite déçus par le manque de défis proposés par le jeu en dépit de sa réalisation honorable.

Bishop



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 128 Mo, GeForce2
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français



Quand le vif d'or apparaît, tout s'arrête et vous devez tenter de le choper avant votre adversaire.



C'est une photo rare : l'ordinateur est près de mes buts.

En Deux Mots

D'une réalisation correcte dans son ensemble, Harry Potter : Coupe du monde de Quidditch n'offre malheureusement pas de vrai challenge aux joueurs de plus de dix ans qui comprendront bien vite les quelques mouvements basiques pour marquer dans 90 % des cas.

+ L'ambiance Harry Potter
+ Les coups spéciaux
– Ennuyeux et répétitif
– Parfois confus
– L'I.A. au ras des pâquerettes

Note	Critère
6	Technique
6	Artistique
6	Intérêt - de 10 ans
4	Intérêt + de 10 ans

Un peu de technique

Les adaptations de films ou séries destinées au grand public étant généralement bâclées, on découvre avec un certain étonnement un moteur 3D tout ce qu'il y a de plus fluide en toutes circonstances sur le 2200++ qui a servi au test. Remarquez, il aurait fait ramer ma Radeon 9700 Pro, ça m'aurait fâché.

Tu ne l'auras jamais...*

Mais tu vas la conduire*

La seule réplique du volant de la Enzo Ferrari™, avec retour de force, pour PC

Egalement disponibles sous la licence Ferrari® :



F1 Force Feedback



360 Spider™



360 Modena® Upad Force



Enzo Ferrari™ Force Feedback wheel

La réplique exacte du volant du dernier bolide de Ferrari®, la fameuse Enzo Ferrari™. Ce nouveau volant délivre des effets de retour de force impressionnants et assure une parfaite compatibilité avec tous les jeux de course sur PC.

THRUSTMASTER®

Ferrari



OFFICIAL LICENSED PRODUCT

www.thrustmaster.com





Railroad Tycoon 3

SIMULATION À WAGONS

VOIR DÉBARQUER SUR SON BUREAU LA SUITE D'UN MONUMENT VIDÉOLUDIQUE QUI A OCCUPÉ QUELQUES CENTAINES D'HEURES DE SA VIE, ÇA FAIT TOUJOURS UN PETIT PINCEMENT AU CŒUR. ON SE REMÉMORE AVEC ÉMOTIONS LES NUITS PASSÉES À CHANGER LA COMPOSITION DE SES WAGONS, ET À LUTTER CONTRE LES CYCLES KONDRATIEV...

Lorsqu'on hérite d'une franchise qui s'est vendue par million, on prend son temps pour sortir un nouveau volet. Il aura fallu attendre cinq ans après Railroad Tycoon 2 pour que PopTop nous livre une suite pleine de promesses pour ceux qui ne se sont pas encore remis de leur premier train électrique. La nouveauté la plus visible est, bien entendu, la modélisation entièrement en 3D. L'environnement a bénéficié d'une attention toute particulière : les couchers de soleil sont magnifiques et la représentation de l'eau est une ode quasi lyrique aux pixels shaders. Les gens de PopTop ont, en outre, le souci du détail : les reliefs sont fidèles et le ciel étoilé basé sur des cartes de la NASA. Ça en jette. Les locomotives sont assez détaillées, et l'on reste parfois en admiration devant la vapeur qui s'en échappe. Les buildings sont très en retrait. Toujours pas à l'échelle, ils restent concentrés uniquement autour des grandes villes définies sur la carte. Dommage.

Libre comme un train sur ses rails

Conséquence directe du nouveau moteur graphique, le positionnement des voies est complètement libre, ce qui ne sera pas sans poser quelques casse-tête à ceux qui n'ont pas réfléchi préalablement au placement de leur gare. Heureusement, une fonction « undo » (limitée à un seul niveau) est disponible lors de l'édition. Le nombre de structures a augmenté. En sus des ponts, on peut désormais forer des tunnels, aussi bien dans les montagnes que pour se faire des remakes du tunnel sous la Manche. Dernière nouveauté, la possibilité de faire se croiser des voies, sous la forme d'un mini-pont. Pratique. Une bonne cinquantaine de locomotives sont présentes pour meubler vos voies ferrées, retraçant les différentes époques. Vapeur, diesel ou électrique, vous aurez le choix selon les lieux et les scénarios. On sera heureux de retrouver le TGV, sous la forme de l'Eurostar. On appréciera également la présence de deux locomotives futuristes, aux caractéristiques d'accélération et de vitesse alléchantes. Chaque engin dispose d'une cote de popularité liée à son aspect et ses performances, qui affectera directement les volumes de passagers transportés.







CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, Carte 3D 64 Mo, Modem 56k
ÉDITEUR TakE Two Interactive
DÉVELOPPEUR PopTop États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O. sur la version testée

Boursicoti, boursicotons

Vous n'êtes pas là pour faire simple cheminot. La partie simulation économique s'est particulièrement complexifiée, dépassant largement la vision simpliste de l'offre et la demande. Le prix des marchandises n'est plus fixe, il varie d'un point à l'autre de la carte : plus une ville est isolée, et plus la demande y sera forte. À l'inverse, le transit de marchandises sera faible entre des villes alignées le long d'un même fleuve. L'aspect boursier est également développé, on peut désormais acheter des actions sur marge, ou effectuer des fusions. Jusque-là spectateur de l'industrie, vous pourrez mettre en pratique les théories interventionnistes en rachetant certaines des



L'ensemble des détails des scénarios peuvent être gérés, tout comme le type d'économie à implanter ou la croissance du trafic avec le temps.



Le journal local est toujours là pour vous donner des nouvelles de l'économie, ou annoncer les résultats de votre exercice fiscal.



500 km/h, accélération instantanée, voici la locomotive électrique du futur.



industries présentes, voire même en finançant la construction de nouvelles entreprises. Vous pourrez au choix investir dans des industries de production ou de transformation ; dans les deux cas, vous devrez gérer les flux de produits, entrant et sortant, pour maximiser vos profits. Si le temps défile toujours sur une échelle farfelue, il prend un nouveau rôle dans le jeu en servant de constante pour la dépréciation de la valeur des marchandises. Les produits frais comme le lait, ou certaines marchandises comme le courrier, verront leur prix s'effondrer rapidement durant leur transport.

Le train plantera trois fois

Seize campagnes sont présentes, retraçant de grands événements historiques, comme la chute du mur de Berlin, l'effort de guerre américain lors de la Seconde Guerre mondiale, ou le mythique Orient-Express. Trois campagnes futuristes accompagnent le tout, avec des objectifs aussi délirants que de rendre fertile le Groenland via un wagon pulvérisateur d'un produit miracle. Quelques scénarios plus courts s'ajoutent à tout ça, construits pour la plupart sur les cartes des campagnes, ce qui n'est pas sans causer quelques petits anachronismes. Les Alsaciens seront par exemple ravis de savoir qu'ils étaient allemands en 1950. On sait qu'ils adorent ça. Ils se vengeront sur un éditeur de scénario de toute beauté, capable d'importer et de mettre en relief des cartes à partir d'un fichier image, à la façon de Sim City 4 par exemple. Il y a quand même quelques points qui fâchent. À commencer par les musiques, purement insignifiantes. L'autre véritable plaie concerne la stabilité : la version testée – pourtant finale – n'est pas exempte de plantages en tout genre, tant et si bien que malgré les sauvegardes automatiques, on se retrouve parfois obligé de recommencer certains scénarios à zéro. Après cinq années de développement, ça fait tache.

C_Wiz



L'interface de l'éditeur de scénario, admirez les réflexions de l'eau au passage.



On se croirait dans un western, c'est magique.

Un peu de technique

Le niveau des détails sait s'adapter à votre carte graphique efficacement. Comme souvent dans les simulations économiques, le processeur en limitera la vitesse. Même avec un Pentium 4 à 3 GHz, le jeu ralenti au fur et à mesure de la complexification de votre réseau. On s'y habituera, le gameplay laissant peu de répit.

En Deux Mots

Cette suite apporte son lot de nouveautés, qui ne se limitent pas qu'au moteur 3D. Le modèle économique est complet et l'on accrochera rapidement au gameplay affiné. L'éditeur de scénario rallongera la durée de vie des missions déjà incluses. Mais la stabilité lamine l'intérêt d'un jeu pourtant bien ficelé. Dommage.

- + Moteur graphique réussi
- + Modélisation économique soignée
- + Éditeur de scénarios complet
- − Plantages à répétition
- − Musiques insipides
- − Tutoriaux bâclés

Note	Catégorie
7	Technique
7	Artistique
7	Intérêt



Virtual Skipper 3

SIMULATION DE RÉGATES

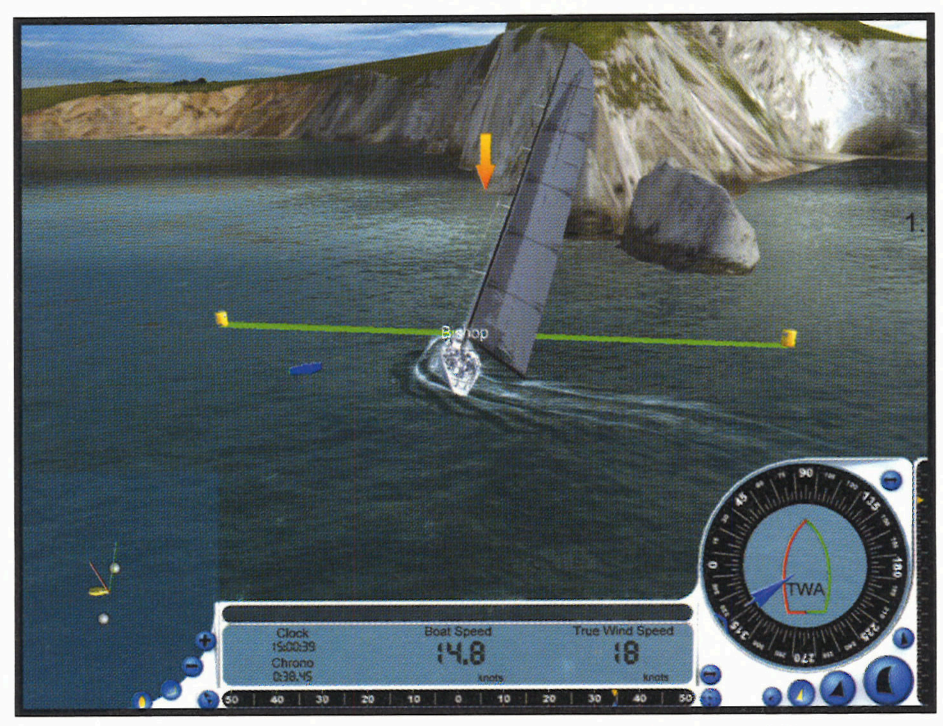
LA PLUS COMPLÈTE DES SIMULATIONS DE RÉGATES EN CHAMBRE EST DE RETOUR. VIRTUAL SKIPPER 3, SUR LE PAPIER, C'EST SIMPLE. FLÈCHE VERTE, VOUS PRENEZ SUPER BIEN LE VENT. BLEU, PAS MAL MAIS PEUT MIEUX FAIRE. MOI ? ELLE EST SOUVENT ROUGE. C'EST JOLI LE ROUGE...

Tous mes espoirs tombent à l'eau : ce n'est pas grâce à Virtual Skipper 3 que je pourrais m'initier aux joies de la régate. Totalement débutant dans ce sport aquatique, je rêvais de pouvoir briller prochainement dans les soirées mondaines en étalant ma connaissance du sujet auprès des convives muets d'admiration. Non, à la place, je vais devoir raconter des blagues salaces qui, à défaut d'être intellectuellement remarquables, sont au moins rigolotes. Autrement dit, tout l'inverse de Virtual Skipper 3.

Et plouf le testeur

En effet, bien que je sois un habitué des simulations de tous bords, je dois avouer ma cuisante défaite face à la courbe d'apprentissage du pilotage de régates. J'ai lu la doc, j'ai essayé tout ce qu'il m'est venu à l'esprit, mais impossible de finir le deuxième défi dans le temps imparti. Pourtant ce n'est pas très difficile en théorie : c'est une ligne droite. Ensuite, j'ai enchaîné sur le Time Attack sans grand succès non plus, et le mode Course m'a réservé le même accueil. Ma déconfiture était complète. Quelques renseignements pris sur les techniques de bases de la prise au vent et je me relance. Grmbl... Le fait est acquis, Virtual Skipper 3 ne s'adresse pas aux débutants. Pour les initiés et professionnels, c'est du bonheur complet : quatre bateaux de compétition (Open 60, ACC, Melges 24 et Offshore Race), respect total des règles officielles, éditeur intégré, huit joueurs en multi ou deux sur le même poste, trois types de régates et six plans d'eau plus magnifiques les uns que les autres. Le moteur graphique est somptueux, le réalisme des effets de vents et de courants est poussé au maximum. La météo et les cycles jour/nuit sont aussi gérés, c'est dire. On perçoit même les moindres grincements de poulies et les claquements des voiles au vent. Outre l'imperméabilité aux débutants, Virtual Skipper 3 souffre de quelques lacunes dans son ergonomie. Il est par exemple impossible de recommencer simplement une course ou un défi : il faut d'abord quitter la course en cours, puis revenir au menu pour la relancer. De leur côté, les instruments de bord sont aussi complets qu'austères. L'éditeur de challenge a le mérite d'être simple et efficace et vous permettra de créer rapidement de nouvelles courses pour vous et vos amis. Une belle réussite technique à ne réserver qu'aux initiés ou aux désespérés des soirées mondaines.

Bishop



Les bateaux, c'est bien pour draguer sur le port de Cannes. Là en revanche, ça ne sert à rien.



C'est ce qu'on appelle faire des ronds dans l'eau.

Un peu de technique

Le moteur 3D est totalement bluffant, le comportement de l'eau ultra réaliste. Rien ne vient faire ramer une config genre Athlon 2200+ et sa Radeon 9700. Ça c'est de la réalisation. Reste à trouver un moyen de nous faire assimiler les règles de navigation vite et bien...







CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, 128Mo, GeForce
ÉDITEUR Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR Nadeo France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



En Deux Mots

Si vous êtes passionné par les courses de régates et que vous êtes initiés aux mystères des voiles et de leurs prises au vent, courrez vite vous procurer un exemplaire de Virtual Skipper 3, qui saura vous tenir en haleine pendant des heures. Sinon...

- \+ La qualité de la simulation
- \+ Les graphismes bluffants
- − Peu de chance pour les débutants
- − L'ergonomie pas terrible



TECHNIQUE	8
ARTISTIQUE	7
PASSIONNÉS	8
DÉBUTANTS	3

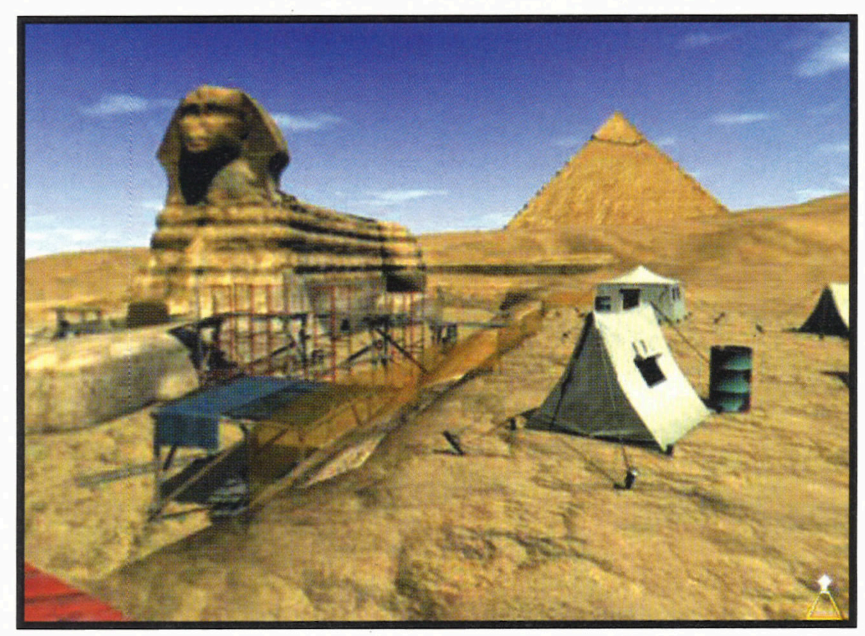




TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PII 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 16 Mo
ÉDITEUR Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR Omni Creative Group États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

DEPUIS QUE JE BOSSE À JOY, J'AI PRIS LA GROSSE TÊTE. RIEN À VOIR AVEC LE PRESTIGE. ÇA VIENT PLUTÔT DE TOUS LES JEUX À ÉNIGMES QU'ON ME DONNE À TESTER. ÇA MUSCLE LE CERVEAU CES CHOSES ET THE OMEGA STONE N'EST PAS EN RESTE QUESTION PRISE DE TÊTE.



C'est flou ce que c'est beau.

The Omega Stone

AVENTURE/PUZZLE

Quel est le rapport entre le Sphinx, le triangle des Bermudes, des ruines aztèques, Stonehenge, l'île de Pâques et l'Atlantide ? Il y en a pas, à moins que vous ne cherchiez un scénario loufoque pour servir de prétexte à une tonne de puzzles tordus. Fin du monde, secte millénaire, les trucs habituels quoi. The Omega Stone démarre là où L'énigme du Sphinx s'achève. Ce premier volet n'est jamais sorti en France, ça fait bizarre, mais bon. On retrouve Sir Gil, le célèbre archéologue qui se pavane dans la presse en s'accordant le crédit de nos exploits passés. Il nous briefe pour la suite du boulot : il faut retrouver six disques mystérieux (non, pas dispo sur kazaa). À vous de visiter les lieux suscités dans l'ordre que vous souhaitez. Chaque zone est découpée en une multitude d'écrans que l'on explore à la première personne. Tout a été réalisé en 3D et chaque écran autorise une vue à 360° des lieux. Ceux-ci sont très jolis, surtout si vous les regardez de très près. Au-delà d'une dizaine de mètres, la résolution en 640x480 n'offre qu'un flou artistique des plus laids, transformant The Omega Stone en un très original simulateur de myopie. Parfois, une animation précalculée vient égayer les décors hyperstatiques, alors le jeu devient beau. C'est assez rare tout de même. N'oublions pas la cerise sur le gâteau : les acteurs réels filmés sur fond bleu et très mal intégrés dans les décors 3D. On n'y croit pas une seconde, chaque perso est moche, habillé comme un sac, mal joué et doublé en français avec les pieds. Vive le téléachat. Ça rappelle les débuts du CD-Rom…

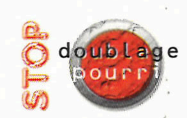


Hump le chauffeur, une bonne tête de vainqueur.

Puzzle à 5000 pièces

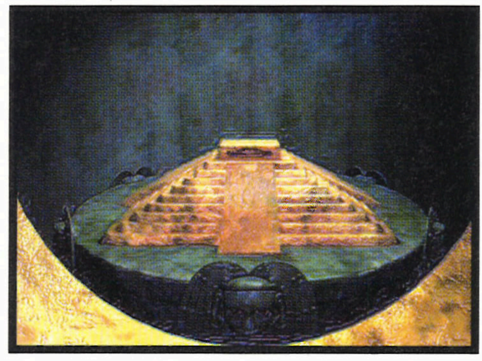
Si vous supportez la réalisation, alors The Omega Stone offre une série d'énigmes assez sympas et logiques ; certaines sont bien corsées. L'ambiance éducative, avec moult documents et bouquins sur les civilisations étudiées, rajoute au style familial du produit. Je vous conseille de jouer avec un gros bloc-notes et un stylo, parce qu'il y a de quoi noter en symboles, chiffres et autres dessins ésotériques. L'interface propose aussi de prendre des photos, ce qui est pratique malgré le petit format de celles-ci. Histoire de rallonger la sauce, il faudra trouver un tas d'objets planqués avec un soin sadique dans les recoins les plus obscurs du jeu. La plupart sont des éléments d'un puzzle qu'il faut rassembler, mais il y a également des trucs à utiliser sur le décor : corde, grappin, clés, etc. Des actions dans un lieu peuvent aussi débloquer des possibilités dans un autre. Ça demande donc beaucoup de va-et-vient avant de pouvoir se reposer les jambes et activer les cellules grises. Le mélange donne un produit très particulier à réserver aux fans technophobes du genre.

Fumble



Un peu de technique

The Omega Stone en 640x480 pourra tourner sans beaucoup de ressources. Si vous avez 2,5 Go sur votre disque dur, préférez l'installation complète. Dans le cas contraire, la folle danse des CD vous attend.



Aaaah ! aha aha ! Esteban, Zia, Tao, les cités d'oooor !

En Deux Mots

THE OMEGA STONE PROPOSE DE BONNES ÉNIGMES POUR TOUTE LA FAMILLE, C'EST-À-DIRE LES NON-GAMERS QUI NE REMARQUERONT MÊME PAS QUE LA RÉALISATION EST INSOUTENABLE.

+ Les énigmes
- Les graphismes (de loin)
- Les acteurs ridicules

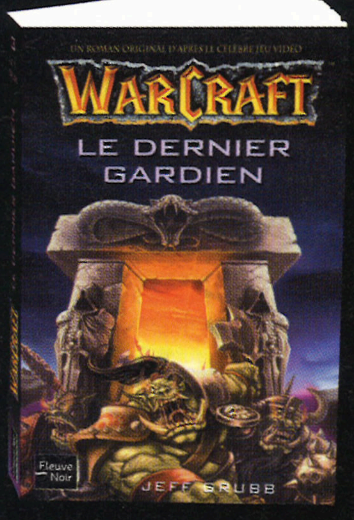
3 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE

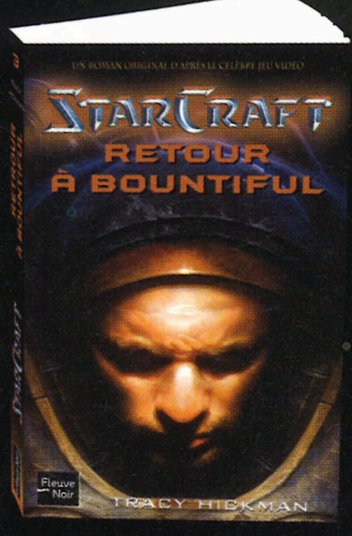
3 INTÉRÊT

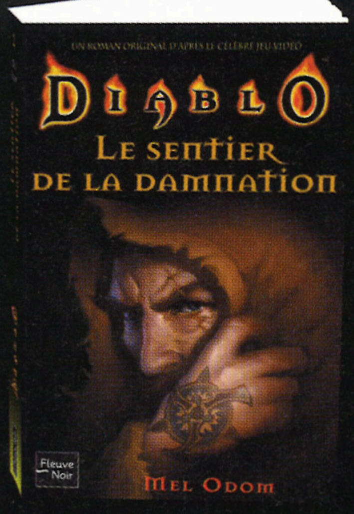
Prêt pour de nouvelles expériences ?

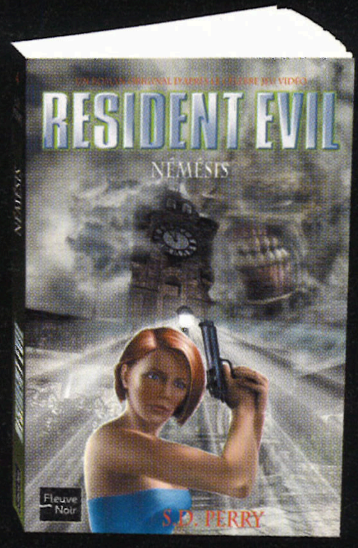


Tes jeux préférés enfin en livres !





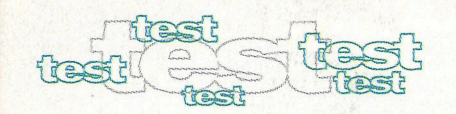




Tu vas loin avec les jeux, va encore plus loin avec les livres.
Découvre des romans inédits d'après les célèbres jeux vidéos.

lis ce qu'il te plaît !
Disponibles dans toutes les librairies et autres points de vente habituels.
www.fleuvenoir.fr

Fleuve Noir



À l'école, j'échangeais avec mes potes des cartes à collectionner « Panini », le plus souvent des footballeurs. J'en avais rien à cirer de ces sportifs, mais c'était histoire de faire comme tout le monde. En plus, ça nous occupait entre deux parties de 1-2-3 soleil. Maintenant il paraît qu'entre deux bastons collectives, les gosses du primaire jouent à Yu-Gi-Oh. Le principe de base reste le même que celui des « Panini », à savoir faire cracher le plus d'argent possible aux parents en les forçant à acheter toute la collection. Le jeu rajoute malgré tout un aspect stratégique inspiré de Magic : après avoir judicieusement choisi vos cartes, vous affrontez votre adversaire et c'est celui qui a les plus grosses qui gagne. Oui bon d'accord, c'est un peu réducteur. En fait, votre but est de réduire la barre de vie de votre opposant à zéro. Pour y parvenir, vous devez combiner au mieux les différentes options mises à votre disposition : les indispensables assauts frontaux de vos « soldats », les multiples sorts d'attaque et de défense, ainsi que divers pièges que vous tendrez de la manière la plus fourbe possible. Les cartes les représentant sont tirées aléatoirement et il vous faudra donc une bonne dose de stratégie pour vaincre votre adversaire (et un peu de chance aussi).



Vous pouvez améliorer votre « deck » (jeu) grâce aux cartes remportées en gagnant des duels.



Config minimum PII 450 MHz, 128 Mo, TNT 2
Éditeur Konami
Développeur Konami Japon
Texte en français **et voix** en V.O.

YU-GI-OH EST UN JEU DE CARTES RESSEMBLANT FURIEUSEMENT À UN « MAGIC THE GATHERING » ALLÉGÉ, SUR LEQUEL ON AURAIT SAUPOUDRÉ DES MORCEAUX DE POKÉMON. SI VRAIMENT ÇA NE VOUS DIT RIEN, IMAGINEZ UNE ESPÈCE DE POKER MENTEUR AVEC L'ASPECT LÉNIFIANT DES DESSINS ANIMÉS JAPONAIS EN PLUS. OUI, PLEIN DE FUN EN PERSPECTIVE.

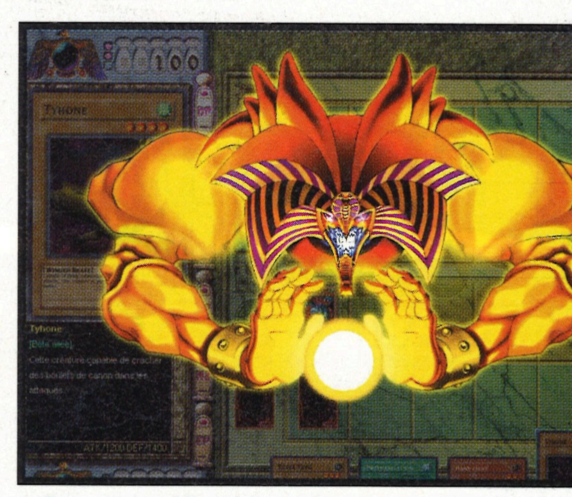
Yu-Gi-Oh !

OUTIL MARKETING

Mario carte

L'adaptation PC du jeu ne propose rien de plus. Et si les premières parties laissent une impression positive, les suivantes font vite déchanter tellement les ratés de Yu-Gi-Oh sont nombreux. Par exemple, votre adversaire tente de s'adapter à votre progression sans grand succès : vous enchaînez donc d'éclatantes victoires à d'honteuses défaites sans trop savoir pourquoi. Malgré ses sauts de niveaux, la machine est ultra-prévisible et ne réserve aucune surprise au long terme. Les modes de jeux sont tout aussi ridicules : vous pourrez vous lancer dans un match unique ou un duel, qui se compose de trois matchs. Super. Il n'y a pas de mode Histoire, le tutorial ne fait que survoler les nombreuses possibilités stratégiques et ne comptez pas sur un mode multijoueur, ça concurrencerait trop le jeu de cartes. La réalisation est très moyenne et l'ergonomie ne semble pas faire partie de l'univers de Yu-Gi-Oh. Les musiques sont répétitives, tout comme les animations de Yami, votre unique adversaire. Aucun doute n'est plus possible, ce produit ne s'adresse qu'aux collectionneurs ultimes qui s'en voudraient de ne pas posséder l'ensemble des goodies existants. Le reste de l'univers passera à côté de ce faux jeu avec un dubitatif haussement de sourcil.

Bishop



Souvent, quand il est à deux doigts de perdre, Yami déclenche des sorts que vous, pauvre joueur minable, ne parviendrez jamais à invoquer. Troublant...



Non, l'interface n'est pas modifiable, faudra faire avec.

Un peu de technique

Prévu pour une configuration ridicule, n'espérez pas un seul effet 3D pour égayer les mornes parties que vous disputerez sur des écrans figés. Remarquez, c'est largement suffisant pour occuper le gamin de la voisine pendant que vous discutez avec elle.

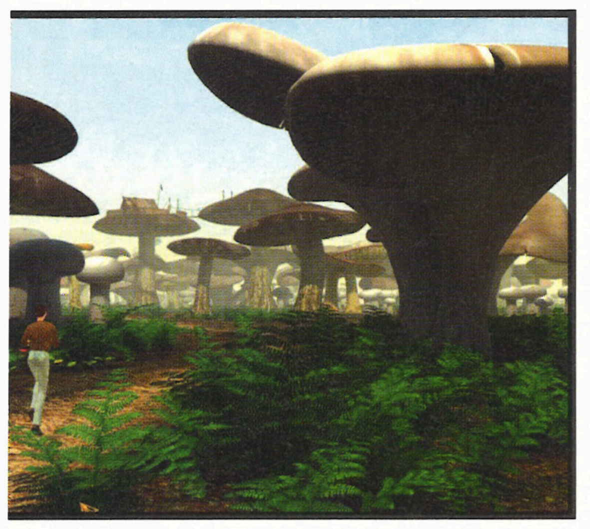
En Deux Mots

MANIFESTEMENT CONÇU POUR PROMOUVOIR LE JEU DE CARTES ÉPONYME, YU-GI-OH OFFRE UNE BONNE INITIATION À SES RÈGLES ET SUBTILITÉS PENDANT BIEN CINQ HEURES. PASSÉ CE TEMPS, ON SE DEMANDE POURQUOI CONTINUER DE JOUER CONTRE UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE TROP PRÉVISIBLE ET ON SERA TENTÉ D'ALLER VOIR COMMENT ÇA SE PASSE DU CÔTÉ DE MAGIC ONLINE.

+ Possibilités stratégiques
+ Extraits du dessin animé...
− ...pénible à la longue
− I.A. sinusoïdale

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT





Et je vous raconte pas la taille des œufs pour faire l'omelette...

APRÈS AVOIR PIQUÉ SON LOGO À BULLFROG, LES GARS DE FROGWARES SE SONT DEMANDÉ CE QU'ILS POUVAIENT BIEN ENCORE PILLER. TIENS, LES BOUQUINS DE JULES VERNE POUR FAIRE UN JEU D'AVENTURE, C'EST PAS ORIGINAL, MAIS ÇA A SON CHARME.

Voyage au centre de la Terre

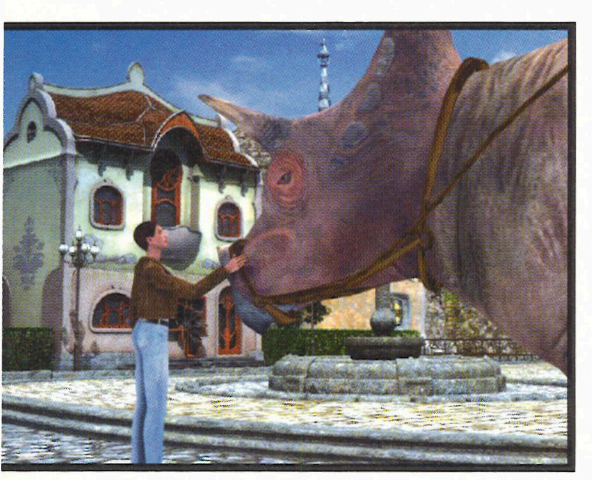
JEU D'AVENTURE

Pouf, vous tombez dans un bête trou et vous vous réveillez dans un monde souterrain étonnant, peuplé de dinosaures et colonisé par les descendants des scientifiques qui organisèrent les premières expéditions vers le centre de la Terre au XIXe siècle. Rajoutez à cela une race humanoïde géante douée de magie, de la technologie steampunk, une vilaine conspiration et des risques de troisième guerre mondiale à l'extérieur, vous obtenez... un beau bordel. Vous, Ariane, photojournaliste obsédée par le scoop, allez devoir survivre à tout ça pour lancer votre carrière, sans réfléchir par deux fois aux conséquences de vos actes. Bah, le scénario de Voyage au centre de la Terre n'est pas si mal. Même si une grande partie ne tient pas debout, c'est pour le moins onirique.

Comme un grand vide intérieur

Le problème de ce jeu vient plus des puzzles. Non pas de leur difficulté, mais plutôt de leur réalisation. Exemple frappant : la toute première énigme est très difficile à résoudre à cause des runes mal dessinées qui la composent. On arrive à peine à deviner la moitié d'entre elles. Aucun indice pour aider, rien. Plus tard, un casse-tête où il faut reconnaître des sons nous fait courir dans tous les sens pendant des plombes. Bref, on ne peut pas se concentrer sur le challenge intellectuel, qui a pourtant l'air intéressant, à cause d'un gameplay foiré. Le reste du jeu consiste en des manipulations d'inventaire parfois simples, parfois farfelues ou inexpliquées. Et une fois de plus, les objets bien planqués dans le décor ne manquent pas ! Sans compter que la linéarité du scénario oblige à repasser plusieurs fois aux mêmes endroits pour ramasser des trucs inaccessibles plus tôt pour cause de quête inactivée. Ça ne serait pas si terrible si le découpage en écrans des différents lieux n'était pas organisé n'importe comment, compliquant ainsi chaque déplacement. Il y a aussi plein de lieux inutiles et l'on perd son temps à regarder Ariane, espèce de mannequin en plastique, faire son jogging dans des décors quasi vides. Le reste du temps, on cause avec des personnages étranges : Gustave l'aéronaute, Adam Coverlier le shaman ermite, etc. Les voix sont jouées correctement, mais manquent vraiment de personnalité. Les dialogues n'ont aucune saveur ; ils sont répétitifs et pas bien construits. On ne profite pas non plus de l'ambiance : le jeu manque cruellement de descriptions, d'animations et donc de vie, malgré les nombreuses cinématiques. Le graphisme n'a rien d'époustouflant même si ça reste assez mignon. Seule la musique donne une dimension romantique à l'univers (à moitié) imaginé par Frogwares. Bref si vous êtes fan de jeu d'aventure et légèrement masochiste, vous pourrez apprécier Voyage au centre de la Terre. Sinon c'est bien plus fastidieux et frustrant que fun.

Fumble



L'aventure est ponctuée par de petites cinématiques sympas

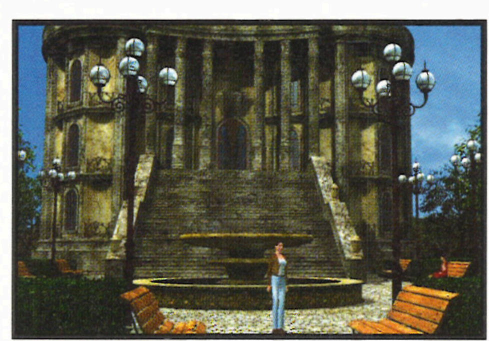


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 1GHz, 128 Mo de RAM, carte 3D 16 Mo
ÉDITEUR MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR FROGWARES FRANCE-UKRAINE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un peu de technique

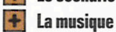
Le jeu tourne sans problème sur une petite machine. Plusieurs résolutions sont possibles et on peut même activer/désactiver l'antialiasing ou les ombres, ce qui est plutôt rare comme option dans un jeu d'aventure.



Avant d'entrer dans l'académie, prévoyez cinq écrans inutiles.

En Deux Mots

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE EST UN JEU D'AVENTURE AU SCÉNARIO SYMPA, MAIS QUI NE CONTREBALANCE PAS TOUS LES DÉFAUTS DE GAMEPLAY.

- \+ Le scénario
- \+ La musique
- − Gameplay exaspérant
- − Manque de finition
- − Décors vides



5 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT







CONFIG MINIMUM PIII 1 GHz, 256 Mo, Carte 3D 64 Mo
ÉDITEUR Pointsoft
DÉVELOPPEUR Auran Australie
TEXTE ET VOIX V.O. sur la version testée

Trainz Railroad Simulator 2004

SIMULATION FERROVIAIRE

SIMULATEUR DE TRAINS, DÉJÀ VU. SIMULATION ÉCONOMIQUE FERROVIAIRE, DÉJÀ VU AUSSI. QU'EST-CE QUI NOUS RESTE ? UN « SIMULATEUR » DE TRAINS ÉLECTRIQUES ? GAGNÉ ! BON, C'EST PAS FRANCHEMENT NOUVEAU NON PLUS, MAIS JOUONS LE JEU…

Les cheminots en herbe ne sauront décidément pas où donner de la tête en cette fin d'année. Après Railroad Tycoon 3, et en attendant MS Train Simulator 2, voici une nouvelle version de Trainz, qui poursuit le développement de son concept original de simulateur de trains miniatures.
Tout commence dans le mode de conception, qui vous permet de construire de toutes pièces votre modèle réduit de train, diorama compris. On part d'un plan complètement vide, dont on modifiera le relief à sa guise, avant d'y placer les différents éléments qui composeront le futur réseau ferroviaire. L'outil est assez bien pensé, si l'on excepte la gestion de la caméra, assez déroutante de prime abord. Le positionnement des voies est aisée et utilise des courbes pour rendre un peu plus réalistes vos parcours.
De nombreux éléments, utiles ou décoratifs peuvent être ajoutés, comme des panneaux de signalisation ou des lignes électriques.
Évidemment un diorama de train électrique se doit d'être mimi tout plein. On a donc également en stock des petits bâtiments (gares, industries, concessionnaire auto, etc.) pour fabriquer des mini-villes. Le tout sans se casser le dos à peindre ses créations au-dessus d'une plaque de contreplaqué, en se gelant les fesses dans son grenier ou garage. C'est quand même bien l'informatique.

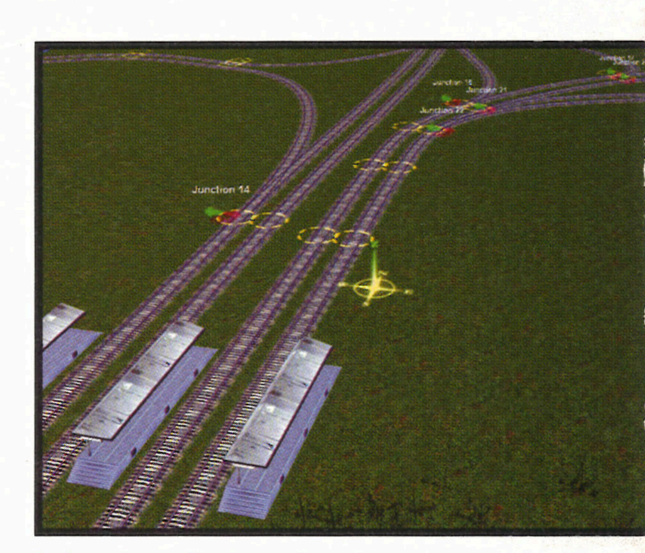
En avant toute !

Construire son réseau est une chose, l'animer en est une autre. C'est via le mode Conduite qu'on mettra en marche notre mécanisme de précision. Première nouveauté par rapport aux opus précédents : un mode de contrôle utilisant un variateur. Comme sur un transformateur de train miniature. Tourner un bouton rond avec une souris n'est pas la chose la plus aisée et on fera parfois demi-tour au lieu d'accélérer à fond. Reste que c'est plus simple que de piloter en utilisant les commandes de la cabine. L'option reste toujours disponible pour les plus téméraires. La plus grande nouveauté concerne l'interactivité avec l'environnement économique que l'on a crée auparavant. Les différentes industries vous passent des commandes : il faudra par exemple livrer du charbon à une centrale électrique. Des tâches optionnelles mais qui ont leur importance : si vous n'alimentez pas la centrale, les buildings ne seront pas éclairés la nuit par exemple. On pourra être épaulé par l'intelligence artificielle : en plaçant un pilote dans un train, il suivra automatiquement la signalisation que vous avez placée. Comme souvent pour des jeux aussi pointus, le plaisir viendra du contenu créé par la communauté de joueurs. On pourra échanger cartes, scénarios et locomotives. Eh oui, tout le monde n'est pas forcément accroc aux FPS…

C_Wiz



Les environnements fournis sont extrêmement travaillés.



Après quelques efforts, on arrive rapidement à tracer des réseaux bien tordus…

Un peu de technique

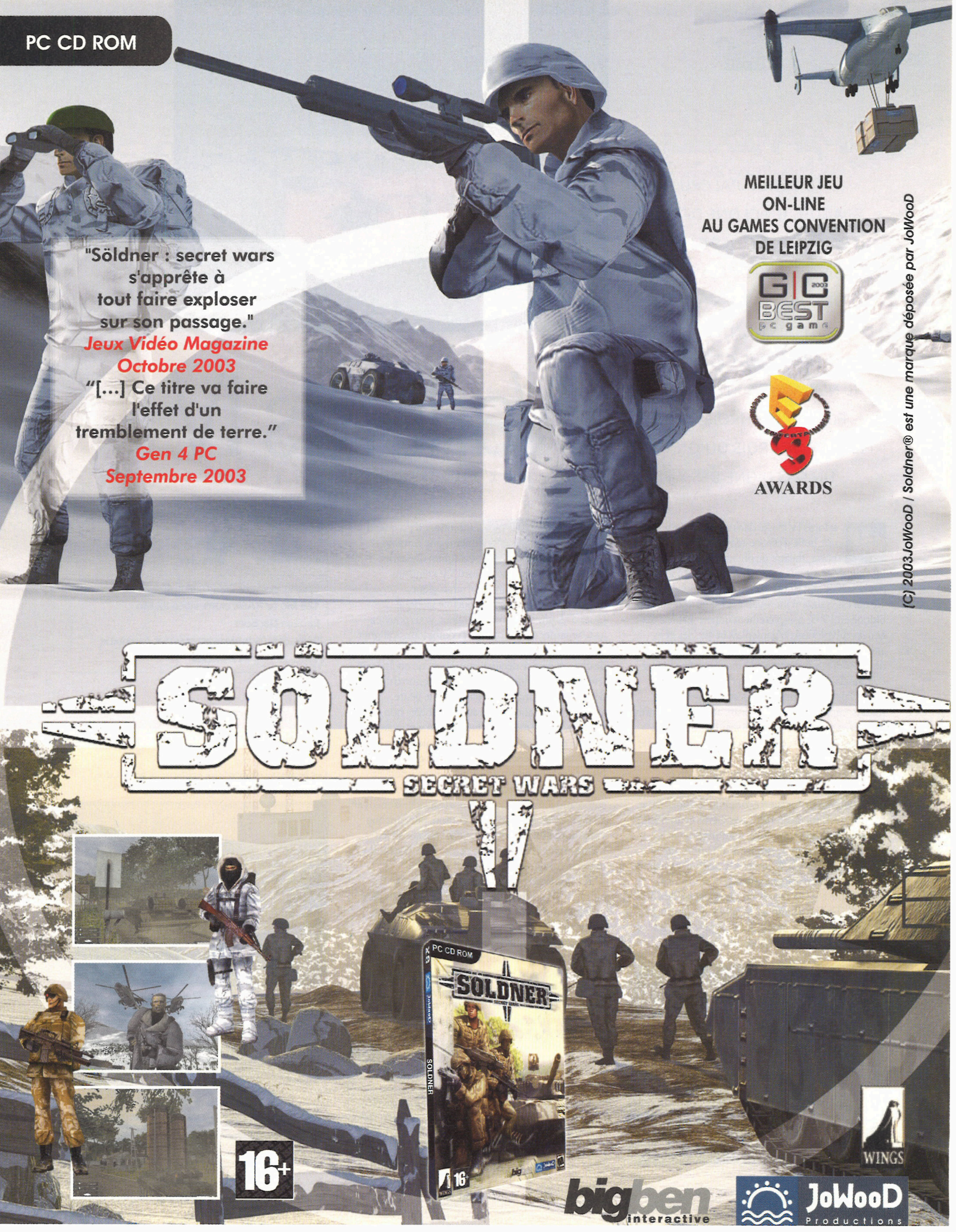
Fonctionnant à la fois en OpenGL et en Direct3D, le moteur n'est pas gourmand, et s'adaptera à toutes les configs. Les possesseurs de carte DirectX 9 profiteront des effets sur l'eau et de vapeur sortant des locomotives.

En Deux Mots

Sans pour autant verser dans la simulation économique, les mini-scénarios rendent un peu plus vivant le concept des trains miniatures. Un jeu qui restera réservé aux fans du genre, les joueurs occasionnels risquant d'en faire le tour trop rapidement sans vouloir s'investir à fond.

- \+ Modélisation des locomotives
- \+ Des scénarios qui apportent un peu de vie
- \+ Éditeur particulièrement soigné
- − Contrôles délicats
- − Gameplay limité




PC CD ROM
"Söldner : secret wars s'apprête à tout faire exploser sur son passage."
Jeux Vidéo Magazine
Octobre 2003
"[...] Ce titre va faire l'effet d'un tremblement de terre."
Gen 4 PC
Septembre 2003
MEILLEUR JEU
ON-LINE
AU GAMES CONVENTION
DE LEIPZIG
GC 2003
BEST
pc game
E3
AWARDS
(C) 2003JoWooD / Soldner® est une marque déposée par JoWooD
SÖLDNER
SECRET WARS
PC CD ROM
SÖLDNER
SOLDNER
16+
WINGS
bigben
interactive
JoWooD
Productions



AU DÉBUT J'AI CRU À UNE BLAGUE : UN CLONE DE HOMM AU RABAIS, AVEC DES BATAILLES SIMPLISTES, PAS DE RESSOURCES ET DES GRAPHISMES HONTEUX. MAIS NON, LE JEU DATE VRAIMENT DE CETTE ANNÉE, IL N'AVAIT PAS ÉTÉ OUBLIÉ AU FOND D'UN TIROIR. APPELEZ MULDER, JE CROIS QU'ON TIENT UN CAS DIGNE DES X-FILES.

Tuez moi et qu'on en finisse.

Warlords IV

STRATÉGIE PRÉHISTORIQUE

Warlords IV existe dans un univers parallèle, une bulle d'espace-temps étrangère à la nôtre, théâtre de phénomènes inexplicables. On y croise toute la palette habituelle des bestioles fantastiques, mais ça c'est la routine. Ce qui est vraiment incroyable, c'est qu'il soit resté bloqué en 1993, complètement imperméable à dix années d'évolution du gameplay, et que des gens aient pris la peine de le programmer et d'essayer de le vendre. Son principe est classique à en bâiller : comme dans tous les autres jeux de stratégie médiévale en tour par tour, formez un groupe de soldats, capturez le village voisin, achetez-y d'autres troupes et continuez comme ça jusqu'à avoir pris toutes les villes du secteur. À la longue c'est presque aussi original et amusant que de laver la vaisselle, donc chaque nouveau titre du genre s'efforce d'apporter des perfectionnements et d'y ajouter de la profondeur. Gestion économique, diplomatie, commerce, dimension RPG avec héros et artefacts, système de magie complexe, nombreuses races et unités différentes, cartes multidimensionnelles... Rien de tout ça dans W4 qui reste fidèle à ses racines fossilisées, ignore superbement la concurrence, et s'acharne à rester le plus simple et dépouillé possible. En fait, il s'agit uniquement de déplacer des armées sur une carte vide, et de produire des monstres à la chaîne plus vite qu'ils ne crèvent.



Et poke et peek, c'est bien ici ?

Attention, il y a quand même une certaine évolution depuis le troisième volet de la série, sorti il y a cinq ans. Il s'agissait d'un jeu purement stratégique, ne comportant absolument aucune tactique. Quand les armées se rencontraient, vous pouviez juste regarder passivement les combattants s'aligner et s'entretuer poliment, chacun à leur tour. L'issue de chaque duel se décidait aux dés, et on enchaînait les bastons individuelles jusqu'à extinction d'une des piles. Warlords IV révolutionne le genre, avec une innovation d'une audace inouïe : non, pas question de mener les batailles en vue tactique comme dans Heroes of Might & Magic 1 (sorti il y a huit ans), ce serait vraiment trop demander. Non, la grande nouveauté, c'est que vous pouvez maintenant choisir l'ordre dans lequel les combats automatiques sont résolus, et ainsi décider d'envoyer en premier un gobelin ou un dragon, pendant que votre horde regarde et applaudit. Le reste du jeu n'a pas changé, et ça rassure parce qu'après cet effort fulgurant, on frôlait la crampe de cerveau. O.K., Warlords est réputé pour la redoutable efficacité de son Intelligence Artificielle. Mais dans un jeu aussi pauvre, ça ne m'étonne pas vraiment, et j'avoue que je ne suis plus émerveillé depuis longtemps par la maîtrise stratégique d'un ordinateur jouant au morpion. Si vous êtes fatigué d'Age of Wonders et que vous voulez à tout prix un jeu vieux et laid, je vous conseille plutôt Master of Magic (1995). Il n'a pas de multijoueur, mais son gameplay est beaucoup, beaucoup plus riche que celui de Warlords IV.

Atomic

Un peu de technique

En déchaînant toute la puissance de votre ordinateur, vous pourrez monter la résolution jusqu'à 1600x1200, et ainsi admirer avec une finesse extrême des petits bonhommes rouges et verts qui se tapent sur la tête avec des marteaux en criant « paf ! ».







CONFIG MINIMUM PROCESSEUR 450 MHz, 128 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 32 MO
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR INFINITE INTERACTIVE AUSTRALIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Cet immense élémentaire caillouteux va se faire démolir par deux squelettes.



En Deux Mots

LE JEU N'EST PAS MAUVAIS EN LUI-MÊME, ET ON PEUT PARFAITEMENT S'AMUSER AVEC, MAIS IL EST TOTALEMENT OBSOLÈTE. SI VOUS L'ACHETEZ, CE SERA COMME SI VOUS DÉCIDIEZ DE CLAQUER 50 EUROS POUR JOUER AU DÉMINEUR.

+ La musique n'est pas nulle
- Complètement dépassé en tous points depuis des années



Offre d'Abonnement

6 mois de joystick

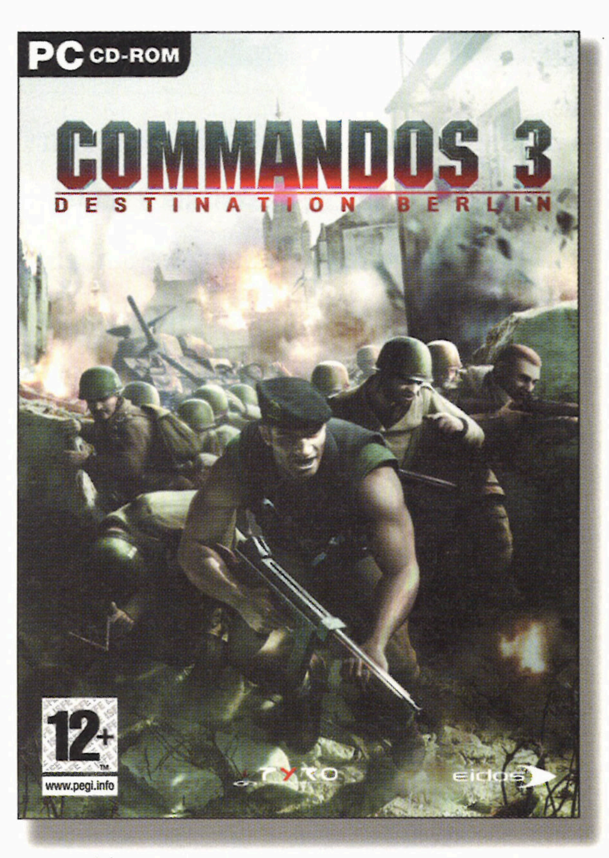
+ le jeu COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

POUR VOUS 67€

au lieu de ~~90,30€~~*







www.eidos.com
www.commandosgame.com

+ DE 25% DE RÉDUCTION, SOIT 23,30 € D'ÉCONOMIE







BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP 50002
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à Joystick pour 6 mois (6 n[os]) et je recevrai en plus le jeu COMMANDOS 3 Destination Berlin pour **67€** seulement au lieu de ~~90,30€~~*, soit **23,30€** d'économie.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Carte bancaire

n° : ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : __ __

Signature obligatoire :

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

.... Code postal : _____

Ville : ....

Date de naissance : __ __ __

e-mail : ....

Téléphone : __ __ __ __ __

ST543

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n[os] de Joystick au prix unitaire de 5,90€ et le jeu Commando 3 au prix de 54,90 € (+ 2€ de frais d'emballage et de port).
Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 28 février 2004, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement.
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social.
Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

Ils veulent la célébrité, ils rêvent de succès, ils sont six à vouloir prendre place sur votre bureau. Suspens, émotion et révélations fracassantes... On les a fait trimer, ils ont donné le meilleur d'eux-mêmes. Ah ça il y en a eu des larmes ! Pour les gagnants, c'est vous qui déciderez. C'est ça le bon côté de la C_Wiz Academy.

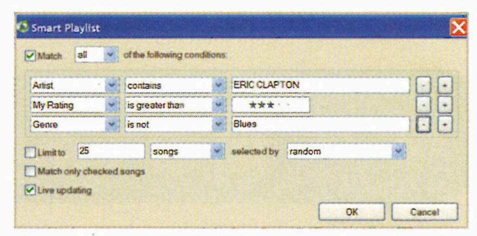


Toi aussi tu peux faire onduler ton corps devant des pommes psychédéliques.

iTunes

iTunes fait partie de ces softs qu'on télécharge un peu honteusement. Faudrait pas que ça se sache. Déjà qu'installer Quicktime ça fait mal à l'ego du PCiste, mais un lecteur audio Apple... Étant l'un des rares de la rédac à ne pas avoir succombé à la mode iPod, c'est avec un petit a priori que j'ai installé le truc. L'interface dépaysera les encroûtés intégristes de Windows. Il faut s'accrocher pour digérer son ergonomie, mais dans l'idée, un lecteur audio qui prend une bonne partie de l'écran, c'est pas si bête. Du moins dans certains cas... Première étape : importer sa collection de MP3 dans la base de données du logiciel. Ça se fait très simplement en choisissant le répertoire à scanner. Opération monstrueusement longue : là où Winamp ne met que deux minutes, il en aura fallu ici une bonne trentaine. Ceux qui espéraient pouvoir acheter de la musique en ligne via l'Apple Store seront déçus, l'option n'est pas encore disponible pour l'Europe. On s'en remettra. Alors ça donne quoi ? Quelques plantages, une gestion qui prend la main sur votre iPod et une interface très grise... Malgré ces défauts de jeunesse, le tout est quand même très bien. Les smart playlists, créées à partir de règles que vous définissez, sont sans équivalents. La qualité sonore côté décodage est très bonne et l'adaptation automatique du volume des MP3 est une bénédiction. Il pousse même le vice à analyser votre librairie lorsqu'il ne fait rien. Il complète forcément furieusement bien l'iPod, en renommant les tags à la volée par exemple. Vous pouvez enterrer cette daube de MusicMatch. Seuls les habitués du freeware EphPod hésiteront.

- VERSION : 4.1.0.52
- ÉDITEUR : Apple
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.apple.com

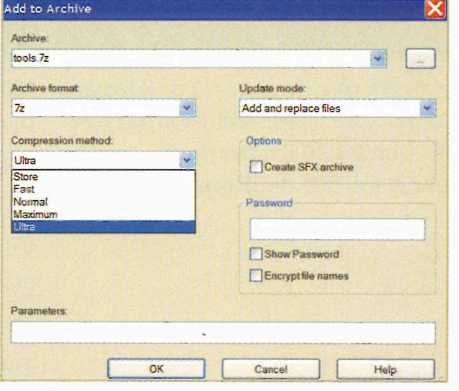


Ça ressemble comme deux gouttes d'eau aux règles de filtres de courrier d'Eudora. Ça sent la puissance à plein nez.

7-Zip

Compresser ses données, voilà une problématique que rencontrent souvent les utilisateurs avancés de PC. Face au format Zip, universel et supporté jusque dans Windows, et au champion de la compression qu'est WinRar, pas facile de se faire une place. 7-Zip mise tout sur les taux de compression : il dépasse d'une bonne dizaine de pourcents monsieur RAR dans son mode de tassage avec les pieds le plus élevé. Une belle prouesse. Bien entendu, le format 7z n'est géré que par cet outil, et seulement sous Windows (des ports sont prévus). En tout cas, pour compresser avec efficacité ses 20 Go de photos de vacance, ça ira très bien.

- VERSION : 3.11
- ÉDITEUR : Igor Pavlov
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.7-zip.org



Au moins, on ne sera pas pris au dépourvu par une interface novatrice...



C'est plus joli, mais l'esprit reste le même. Pour les inconditionnels.

- VERSION : 5 beta 2
- ÉDITEUR : Nullsoft
- LICENCE : Shareware
- URL : http://www.winamp.com

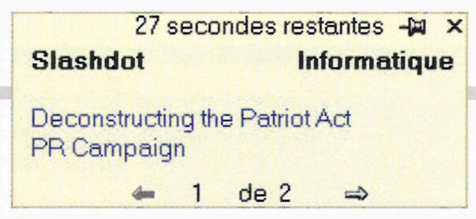
Winamp

Apple qui attaque le marché des lecteurs médias sous Windows, ça ne pas fait rire tout le monde. La preuve, chez Nullsoft, ils se sont décidés à faire filtrer la bêta de Winamp 5. Oui, 5. Je sais, on a à peine vu le 3, et le 4 n'a jamais existé. Nan, en fait il y a un concept derrière : 2+3=5. J'en vois déjà deux ou trois s'exclamer « Eureka » là-bas dans le fond. Pour ceux qui ont un peu de mal, je vous le refais plus prosaïquement : Winamp 5 est la fusion entre Winamp 2 et Winamp 3. Je sais, le concept est sensationnel. D'ailleurs c'est tellement énorme que je vous propose de faire une petite pause pour vous en remettre.
Ça va mieux ? En fait, ce n'est pas vraiment le premier croisement. Winamp 2.9 avait déjà piqué la « Media Library », la base de données introduite dans Winamp 3, ainsi que le support de la vidéo. Cette deuxième fusion est l'occasion de rénover un peu l'interface vieillotte. Les skins peuvent enfin prendre toutes les formes possibles et imaginables. Ça nous promet quelques belles mochetés. La nouvelle interface par défaut gagne en lisibilité. On notera l'arrivée de menus déroulants dans chaque composant. L'idée n'est pas mauvaise, mais la confusion règne un peu : le menu « View » regroupe des options différentes selon la fenêtre. Pas très logique tout ça. Le support de l'AAC est toujours présent, tout comme les formats de streaming propriétaires de Nullsoft qu'AOL (propriétaire de Winamp) va tenter d'imposer face aux hégémoniques formats de Real et de Microsoft. Winamp 5 fera d'ailleurs partie de la suite logicielle version 9 du fournisseur d'accès, remplaçant RealOne au passage. La liste des nouveautés ne s'arrête pas là : on trouve dans cette bêta la possibilité de ripper des CD au format MP3 ou AAC, le support du multilingue (même si pour l'instant seul l'anglais est présent), ou encore la gravure de CD Audio. Maintenant, la mauvaise nouvelle : Winamp redevient shareware. Pour utiliser les fonctions avancées comme la gravure à plus de 2x ou l'encodage MP3, il faudra payer. L'histoire ne dit pas si ceux qui s'étaient enregistrés pour les versions précédentes devront remettre la main au portemonnaie...

Audacity

Plocs, scouics et sifflements : autant de maux qui pourrissent parfois le début et la fin de nos MP3 préférés. Seule solution : éditer le fichier son. Et là c'est le parcours du combattant, la plupart des outils sont payants, et lorsque l'on en trouve un gratuit, il n'importe pas les MP3. Bien pénible. Heureusement le monde merveilleux de l'open source vient une fois de plus à notre secours avec Audacity. Cet éditeur audio multipiste importe et exporte en standard les formats OGG et MP3. Des opérations de copier-coller sont disponibles pour raccommoder les bobos, ainsi qu'une kyrielle de filtres en tout genre, de la simple normalisation à un simulateur de pédale wah wah, bien connue des guitaristes.

- VERSION : 1.2.0pre3
- ÉDITEUR : Dominic Mazzoni
- LICENCE : Freeware
- URL : http://audacity.sourceforge.net



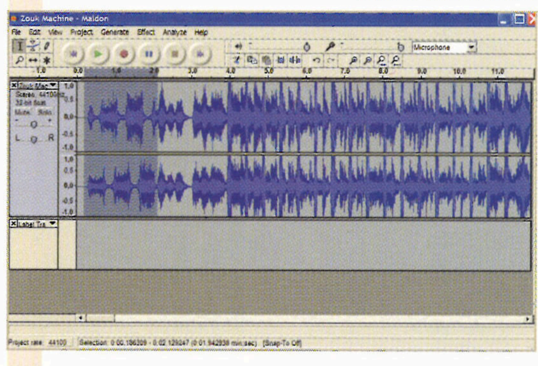
Graphiquement il y a encore du boulot, mais l'idée est bonne.

Net Newz

Quasiment chaque mois, je vous présente un soft qui innove dans la manière d'aller chercher des news sur le Net. On ne va pas déroger à la règle avec Net Newz, un petit soft francophone encore en développement, mais néanmoins bien prometteur. L'interface se rapproche de celle d'ICQ, avec une fenêtre minimaliste qui nous liste les sites auxquels on s'est abonné. Pas très grand, me direz-vous. Heureusement les news se consultent ailleurs, on est averti par une petite fenêtre qui apparaît en bas de l'écran, à la manière de MSN. Un clic et pouf, le site s'ouvre dans le navigateur par défaut. Simple sur son principe, c'est à l'usage très efficace et moins intrusif que les mastodontes que sont FeedDemon et SharpReader.

- VERSION : 0.4 beta
- ÉDITEUR : Cyrille de Nervaux
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.net-newz.com/

Un petit outil bien sympathique qu'il sera pratique à avoir sous la main.

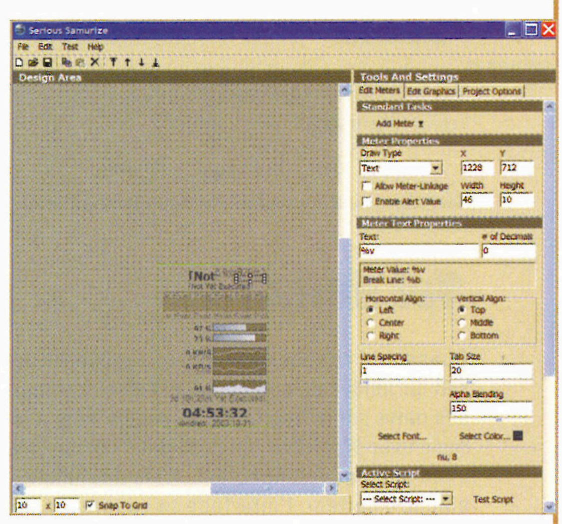


Samurize

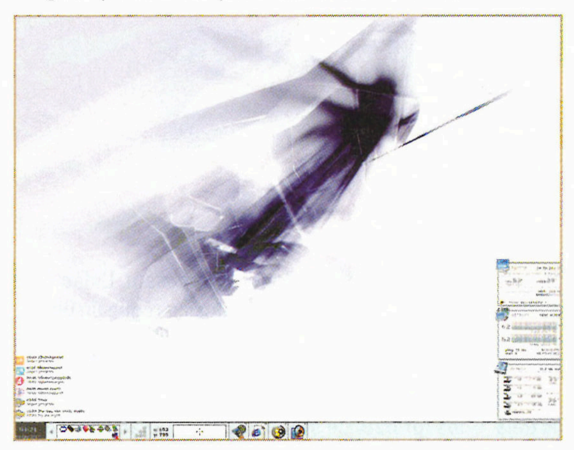
Customiser son bureau est une affaire sérieuse. C'est le genre de trucs qui peut facilement vous bouffer une soirée, le temps d'obtenir le résultat parfait. En fait, tout dépend de son seuil de satisfaction, certains se contenteront d'un thème préfabriqué alors que d'autres y passeront des semaines. Je ne parle pas de ceux qui laissent leurs icones en vrac au milieu de l'écran. C'est à cette dernière catégorie de gens pointilleux que s'adresse Samurize.

- **VERSION : 0.97c**
- **ÉDITEUR : Lee Wilson**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.samurize.com**

Ce soft n'est pas vraiment nouveau, mais ses développeurs en avaient abandonné le développement. Il a été repris depuis quelques mois par de nouveaux développeurs qui ont tenté de persévérer sur ce véritable ovni, en le rendant un peu plus abordable. Car si vous n'aimez pas mettre les mains dans le cambouis, vous pouvez passer votre chemin. Samurize utilise un éditeur dans lequel vous allez tout simplement modeler l'interface de vos rêves, en liant chaque portion de vumètre à un indicateur système. Une foultitude de scripts existent pour gérer des tâches aussi utiles qu'indispensables comme les prévisions météo de la semaine ou encore, un résumé du programme TV du soir, directement sur votre fond d'écran. Ça permet de faire des configurations de toute beauté... pour peu que l'on soit patient. Un soft qui s'est bonifié avec le temps, pour les gens patients et courageux.



L'éditeur de configuration, les coulisses qui mènent à la magie.



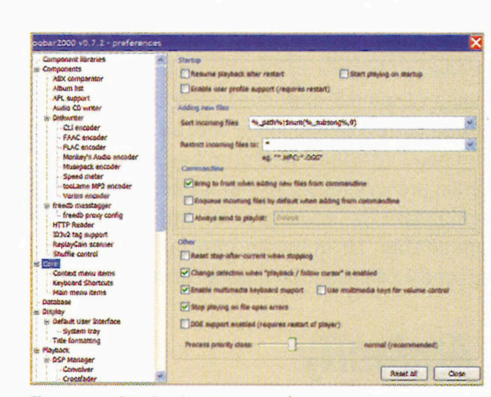
Un exemple de ce que l'on peut obtenir après avoir sué pendant des heures pour configurer le tout.

Top Utilitaires de la rédac

- ***Lecteurs vidéo :*** BSPlayer 0.86, Zoom Player Pro 3.2, WMP 9
- ***Lecteurs audio :*** Winamp 5 beta 2, WMP 9, iTunes 4
- ***Mailreaders :*** Outlook 2003, Eudora 6.0, Mozilla Thunderbird 0.3
- ***NewsReader :*** Gravity 2.5, Xnews 6.08, Free Agent
- ***Pagers Internet :*** Trillian Pro 2.01beta, ICQ 2003a, MSN 6.1
- ***Anti-lourds :*** Spy Sweeper, Spy Bot Search and Destroy, SpamPal 1.50, POPFile 0.19.1
- ***Downloaders :*** FlashGet 1.40
- ***Customisation :*** Desktop Sidebar 1.03, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- ***Clients FTP :*** FlashFXP, FileZilla, SmartFTP
- ***Browsers Web :*** Netcaptor 7.2.2, Mozilla Firebird 0.7, Crazy Browser 1.05
- ***Browsers d'images :*** ACDsee 6.0, Xnview 1.66
- ***Tweakers :*** Startup Control Panel 2.7, Customizer XP 1.8.55

Foobar

Allez hop, voici un troisième lecteur multimédia. Il est particulièrement moche et son interface a été tracée à la serpe par un autiste. Pourquoi j'en parle alors ? Il est considéré comme le lecteur ultime pour les audiophiles. Parmi ses avantages, une sortie Kernel Streaming, qui passe outre le mixeur de Windows, responsable de conversions douteuses. En théorie, les plug-in DirectOutput font la même chose, pour peu que les drivers soient bien écrits. Ce n'est pas toujours le cas, il faudra donc essayer pour se faire une idée. La puissance vient également des plug-in proposés, on retrouve par exemple ReplayGain, pour ajuster le niveau d'écoute de chaque morceau, ou un ressampleur maison. Si je rajoute qu'il est écrit par celui qui a pondu des plug-in officiels pour Winamp, tout de suite, ça aguiche. Les amoureux de la hi-fi version connectiques à double isolation et plaquage argent apprécieront.



En revanche, il s'est rattrapé sur les options, le bougre...



Le minimalisme se sent jusque dans l'icone. C'est très travaillé en fait.

- **VERSION : 0.7.2**
- **ÉDITEUR : Peter Pawlowski**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://www.foobar2000.com**



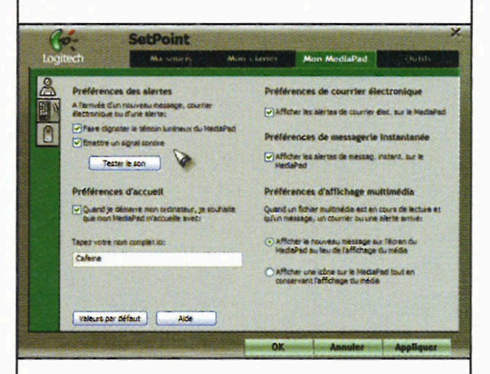
par Caféine et Faskil

Logitech diNovo Media Desktop

Dans la série clavier/souris sans fil de luxe, le diNovo de Logitech impose le respect. Design ultra classe très fin, avec des boutons supplémentaires discrets et bien intégrés, c'est certainement le clavier desktop le plus réussi du moment. Le pavé numérique est en fait un module à part intégrant un écran LCD qui affiche l'heure en permanence. Les trois composants du diNovo (clavier numérique – appelé MediaPad – la souris MX 900 et le clavier principal) communiquent avec le PC par le biais d'une base Bluetooth qui sert également à recharger le mulot. Ce dernier est identique à la MX 700 côté fonctions. Le clavier doit son extrême finesse à l'utilisation de la technologie de ceux pour PC portables. Soit on aime, soit on déteste. Le toucher et la frappe sont très particuliers pour un clavier desktop, mais si on fait l'effort de tenter de s'y adapter, ce n'est pas si désagréable, au contraire. Évidemment, si pour vous le clavier idéal est un Keytronic qui fait un gros *clonk* à chaque touche, passez votre chemin.

Jusqu'ici tout va bien. Maintenant, parlons des choses qui fâchent : que faire avec un clavier à 300 euros et les très redoutés drivers Logitech… Commençons par ces derniers.

À l'installation, tous les périphériques communiquent très bien, dès le premier branchement. Les drivers permettent d'accéder aux fonctions avancées. Autant sur les autres produits Logitech, tout le monde sait qu'il faut éviter de les installer, autant là on n'a pas vraiment le choix… Surtout si l'on veut sécuriser la communication entre le PC et le clavier. Outre les drivers, le CD propose Logitech Setpoint, Mobile Phone Suite pour Bluetooth, Logitech Media Desktop et MusicMatch (beurk). Avec Setpoint, on configure les fonctions des boutons supplémentaires, la vitesse de la souris, etc. Et là, premier problème. Une fois ce truc installé, vos jeux ne voudront plus reconnaître certains boutons de la souris, il sera impossible de fermer les onglets de navigateurs comme Firebird ou Netcaptor avec un clic que la roulette (il ne se passe rien) et, cerise sur le gâteau, la gestion du bi-écran est catastrophique. Certaines fonctions de la souris ramènent toujours le curseur sur le moniteur principal. Super agréable… Monter ou descendre le volume depuis le clavier entraîne toujours un gros affichage vert bien intrusif, dans le genre TV du début des années 90 et qui s'entend très mal avec l'affichage de la plupart des jeux. Microsoft fait un truc beaucoup plus discret et efficace, il serait peut-être temps de copier… Et de corriger



un jour ces foutus drivers de souris. Ça ne fait jamais que des années qu'on en parle !

Je passe rapidement sur le Mobile Phone Suite qui refuse d'envoyer et recevoir des SMS avec un P800. Ça vexe. Cela dit, Logitech fournit pour l'ensemble des fonctions Bluetooth une tonne de documentation et ce qui est compatible ou non est clairement mentionné. Du côté BT en général (connexion de PDA, etc.), c'est ce qui se fait de mieux dans le genre, le produit Microsoft est enterré. Quant au Media Desktop, c'est une grosse interface qui se pilote avec le MediaPad et qui permet de lancer MP3, vidéos et de regarder ses photos depuis son canapé. L'écran LCD affiche les titres, mais l'ergonomie du tout est loin d'être parfaite. L'idée est cependant là, il faut juste que Logitech bosse plus sur la navigation (qui devrait se faire plutôt avec le pad chromé qu'avec les touches numériques par exemple), sans oublier l'ajout de fonctions de base comme le retour ou avance rapide !

Dans l'ensemble, le diNovo est un excellent produit, mais qui est plus une démonstration de savoir-faire de la part du constructeur suisse qu'un périphérique réellement utile. Son prix et ses fonctions sont difficilement justifiables et visent un public mal défini. Il lui faudra des drivers permettant le pilotage de plus d'application et éventuellement des déclinaisons moins complètes mais moins onéreuses pour réellement convaincre.

Vu les regards envieux à la rédaction, le public est là, mais il va falloir plus d'arguments pour faire dégainer les cartes bleues !

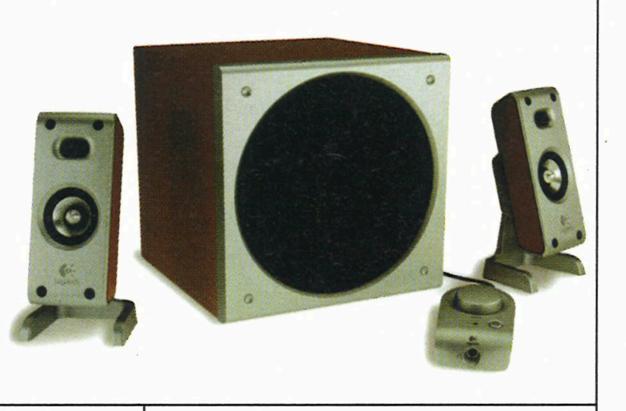
FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.COM**
PRIX : ENVIRON 300 EUROS TTC











Logitech Z3

Incontournable sur le marché du kit audio pour PC, Logitech propose aujourd'hui un nouvel ensemble 2.1, rival direct du VS-4121 d'Altec, le Z3. D'apparence plus conventionnelle, mais tout aussi sexy, ce kit démontre une fois de plus la maîtrise du son dont font preuve les ingénieurs californiens. Mélangeant aluminium brossé et bois, les deux speakers et le caisson de basse n'ont pas seulement une bonne bouille, ils ont aussi du coffre. Poussé à plein régime, l'ensemble ne montre aucun signe de fatigue et n'entraîne aucune distorsion du son, qu'il s'agisse de booster ses MP3 ou de s'immerger dans l'ambiance d'un FPS. Seul bémol : le câblage fermé pourrait poser quelques petits problèmes d'organisation, mais on s'en affranchit vite en « décollant » les fils pour donner plus de liberté aux différents éléments. Seul point noir, commun à beaucoup de kits Logitech : des basses parfois un peu envahissantes. On gardera donc de préférence le réglage du caisson au minimum. On appréciera en revanche le bouton marche/arrêt et la télécommande filaire, qui permettra de garder le contrôle du kit même en disposant les enceintes relativement loin, sans oublier l'indispensable prise casque (également présente sur le kit Altec) pour préserver les sourires du voisinage.

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.com**
Prix : environ 130 euros TTC

Altec Lansing VS-4121

D'un design très classe, fortement inspiré de son prédécesseur, l'ATP-3, ce kit 2.1 d'Altec Lansing peut à première vue laisser le geek audiophile sceptique. Alors qu'il n'affiche qu'une modeste puissance théorique de 31 Watts RMS, il suffit de tourner le potar de volume pour se convaincre que le bébé a des arguments autres que purement esthétiques. Les drivers medium placés dans les socles des haut-parleurs, et dirigés vers le bas assurent une diffusion optimale du son. Le caisson de basse quant à lui offre la classique finition en bois, pour un meilleur rendu des graves. Un excellent kit qui, en plus d'offrir un bon gros son en regard de ses spécifications modestes, conférera à votre environnement une petite touche « design » bienvenue.

Fabricant : Altec Lansing
Site Web : **www.altecmm.com**
Prix : environ 100 euros TTC





Philips HDD100 Digital Jukebox

D'un design léché, probablement l'un des plus réussis à ce jour, le HDD100 de Philips ne cache pas ses ambitions : détrôner l'iPod en tête du classement des players MP3. Embarquant un disque dur de 15 Go et affichant des mensurations à peine plus importantes que celles du bébé d'Apple, il souffre néanmoins de nombreux petits défauts, qui réduisent ses chances de devenir une nouvelle référence sur le marché. Tout d'abord, l'interface n'est pas un monstre de réactivité, et rend la navigation pénible même si la fonction SuperScroll permet d'alléger les choses quand on a une tonne de MP3 sur la bête. Ensuite, le firmware de l'engin manifeste encore pour l'instant une relative instabilité. Lors du test, l'appareil s'est planté de manière aléatoire à plusieurs reprises. Ça énerve. Enfin, le volume et la qualité sonore générale sont plutôt en retrait de ce qu'on trouve actuellement sur le marché. Néanmoins, sa grande autonomie (dix heures à pleine charge), la compatibilité avec le format WMA et la possibilité d'enregistrer directement sur l'appareil pourraient en faire un sérieux outsider, si ses petits défauts de jeunesse sont corrigés par de futures mises à jour. La connexion avec le PC se fait par une USB 2 ce qui garantit de pouvoir le brancher presque partout et la télécommande cinq boutons, si elle n'a rien de révolutionnaire, s'avère assez pratique. Allez, encore un effort les gars.

Fabricant : Philips
Site Web : **www.philips.com/ce**
Prix : environ 550 euros TTC

Net news

Net news

CYD
cyril.dupont@futurenet.fr

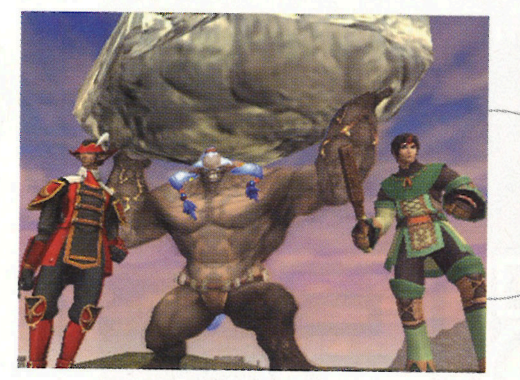
ALCOOL, FÊTE, JOLIES FILLES ET SURTOUT DES MILLIERS DE GEEKS. LA WCG VU PAR MONSIEUR LÂM, ÇA VAUT LE DÉTOUR. POUR MA PART JE RETOURNE SUR LE PATCH 1.10 DE DIABLO 2. EH OUI, IL EST ENFIN DISPO ! MON DIEU, LE JOUR OÙ DIABLO 3 EST ANNONCÉ, JE VAIS FAIRE UNE CRISE CARDIAQUE...

Final Fantasy XI

LE JAPON S'ATTAQUE AUX ÉTATS-UNIS

Après le succès du beta-test, le MMORPG de Square-Enix a enfin vu le jour aux États-Unis il y a quelques semaines. Final Fantasy XI devrait donc remporter un franc succès d'après Yasu Kurosawa, responsable des jeux en ligne pour Square-Enix USA. De notre côté, nous attendons de voir comment le public PC, habitué à ce genre de jeux, va accueillir ce nouveau titre. L'atout majeur de ce jeu de rôle online est de pouvoir évoluer dans l'univers de Final Fantasy. Quand on connaît la série sur console, on est en droit de s'attendre à quelque chose de magique.
Pour le reste, tout semble relativement classique : choix d'un métier, équipements, magies, points d'expérience, monstres, trésors... Il faudra s'armer de patience car pour l'instant, aucune date n'a été annoncée quant au lancement de FF XI en Europe.







La Gayzor Team

UNE AUTRE VISION DE CS

Vous connaissez très certainement le donjon de Naheulbeuk ? Non ? Alors jetez-vous de ce pas sur ce lien : www.penofchaos.com/donjon. Pour les ignorants, sachez qu'il s'agit de dialogues délirants qui caricaturent l'attitude des joueurs lors d'une partie de JDR. Ce concept vient d'être adapté sur le thème de Counter Strike par la Gayzor Team. Pour l'instant, il y a peu d'épisodes disponibles mais ça vaut quand même le détour. Surtout pour écouter la présentation de l'équipe sur le thème original du fabuleux destin d'Amélie Poulain. Bref c'est que du bonheur et ça se passe ici : www.mptrollsde3.fr.st





Warcraft III : The Frozen Throne

ET HOP, UNE NOUVELLE MISE À JOUR

Le patch 1.13 devrait être mis en ligne très bientôt. Peut-être êtes-vous en train de vous éclater dessus au moment où vous lisez ces lignes. En tout cas, cet update apporte pas mal de changements et notamment, les actes 2 et 3 de la campagne Orc, ce qui n'est pas trop tôt. On peut également voir apparaître de nouvelles fonctionnalités pour l'éditeur, la mise à jour de certaines maps et des ajustements au niveau du gameplay. En plus de ce patch, Blizzard met en ligne des outils, utilisés lors du développement de Warcraft III, qui permettront aux joueurs d'implémenter de nouveaux designs dans le jeu. Il y a bien quelques petits gars talentueux qui vont nous pondre quelque chose d'intéressant dans les mois à venir. Encore une fois le développeur américain nous prouve qu'il suit son produit de très près et met tout en œuvre pour satisfaire toutes nos envies, enfin presque... Starcraft 2 c'est pour quand ? 2010 ?



Haut débit

DEUX MILLIONS D'INTERNAUTES ET MOI ET MOI ET MOI..

Selon une étude récente de Médiamétrie, 2 048 000 d'internautes tricolores accèdent désormais à l'Internet en haut débit. Une augmentation de 86 % par rapport à l'année précédente où il y avait moins de 1,1 million de connectés. Le dégroupage et la baisse des tarifs y sont pour beaucoup. Néanmoins, l'intérêt croissant des Français pour l'informatique compte énormément dans cette progression fulgurante. Le nombre de foyers équipés d'un ordinateur est passé de 9 524 000 à 10 594 000 en un an, soit 43 % des foyers français. Avec plus de 6,8 millions de foyers disposant d'une connexion (haut ou bas débit), le taux de pénétration d'Internet atteint 27 %. Le nombre total d'internautes est passé de 15 505 000 à 19 681 000 en un an. Avec de tels chiffres, on comprend mieux pourquoi tout le monde s'acharne à sortir des MMORPG avec des abonnements mensuels frisant les 15 euros. Il n'y a pas à dire, il y a du client potentiel en perspective !

Middle-Earth Online

ONE GAME TO RULE THEM ALL

Le MMORPG se situant dans l'univers du Seigneur des Anneaux se dévoile un peu par l'intermédiaire de screenshots. C'est toujours mieux que rien. Profitez-en pour vous rincer l'œil en admirant le Balrog, qui reste bien plus sympathique en photo qu'en face de soi. Il est du genre à avoir l'haleine corrosive... En attendant 2005, vous pouvez toujours vous rendre sur le site officiel pour en apprendre un peu plus sur ce titre : www.middle-earthonline.com.





URU Live

L'AVENTURE CONTINUE SUR LE NET

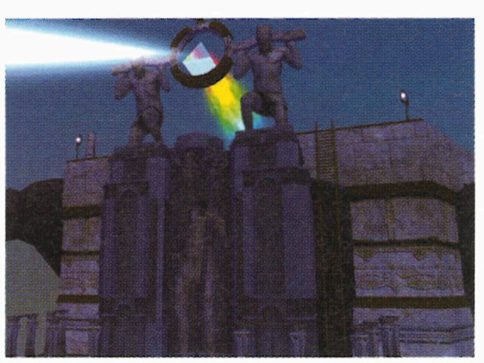
Vous avez déjà exploré tous les âges d'URU et résolu toutes les énigmes ? Alors poursuivez votre aventure grâce au URU Live. Un service en ligne qui permet de télécharger de nouveaux âges et de visiter des zones inédites de la civilisation D'ni (quel nom qui loutre). Différentes choses seront régulièrement proposées en téléchargement. Vous pouvez même mettre à contribution votre Q.I. à trois chiffres pour aider les joueurs bloqués à certains endroits. Malheureusement, l'accès à toutes ces bonnes choses ne sera pas gratuit, il ne fallait pas rêver. On peut tout de même encourager l'initiative des développeurs à vouloir prolonger la durée de vie de leur jeu d'aventure. On reviendra sur le URU Live très prochainement puisque ce service n'est pas encore disponible au moment où ces lignes sont écrites et c'est fort dommage.

Trial of Atlantis

LE TEMPS EST HUMIDE SUR DAOC

Sorti aux États-Unis à la fin du mois d'octobre, l'add-on tant attendu des joueurs de Dark Age of Camelot se fait encore attendre en France (premier trimestre 2004). Histoire de vous faire patienter, sachez que Trial of Atlantis apportera quatre nouvelles zones qu'il vaut mieux visiter en ayant un perso level 40 minimum. Chaque royaume aura son port, ses mouettes, ses pochards, mais surtout ses bateaux. Indispensables pour se rendre sur l'île d'Atlantis. Il sera même possible d'acheter une embarcation personnelle qui pourra contenir 32 passagers. À tous les coups, il y en aura qui vont s'amuser à jouer les pirates... Pour ceux qui préfèreront la natation, de nouvelles potions seront disponibles pour augmenter le temps de plongée





de quinze minutes. Parmi les autres améliorations, on pourra changer l'apparence de l'interface en choisissant, par exemple, les couleurs de sa guilde. C'est dingue, j'en dormais plus la nuit tellement j'attendais ça avec impatience. Trois nouvelles races (une par royaume) seront aussi de la partie. Le demi-ogre pour Albion, qui s'avère être fort au combat mais piètre mage. Le Frostalf pour Midgard, qui est prédestiné à devenir un excellent prêtre. Enfin, le Shar Hibernia, qui dispose de caractéristiques homogènes. Un personnage polyvalent qui n'excelle nulle part. Pour les fondus de level, Trial of Atlantis proposera un système de Master Level. Par exemple, il faut être niveau 40 pour commencer le Master Level 1. Chaque épreuve consistera à tester votre potentiel en PvE (Joueur contre l'environnement) et RvR (Royaume contre Royaume). On note également l'amélioration des textures. À vrai dire, on ne s'en rend compte qu'une fois mort, quand on a la tronche dans la pelouse...

Elemental Conflict

UT A LA COTE !

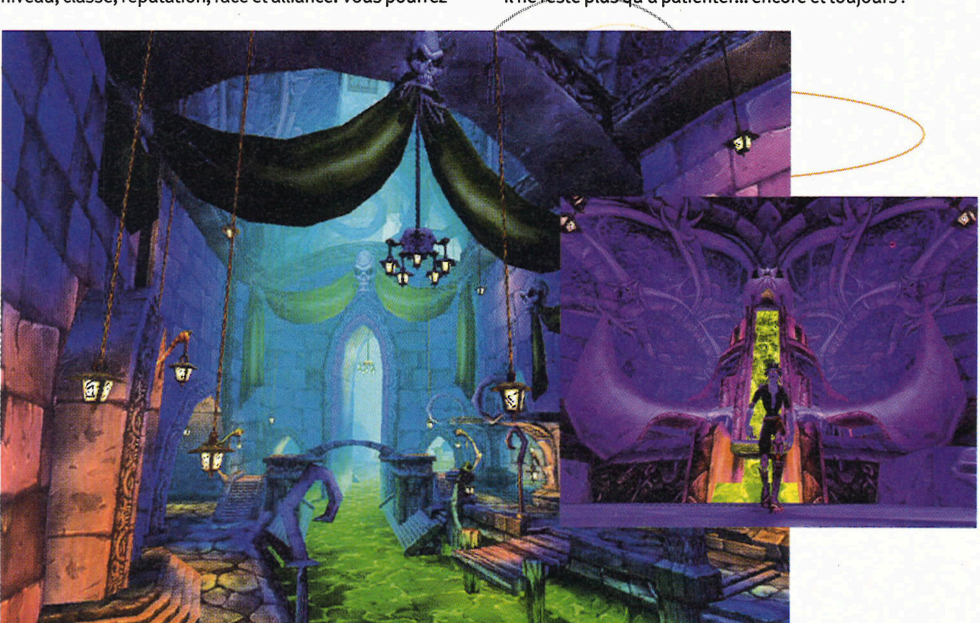
Encore un mod pour notre cher UT2003. Il faut dire qu'avec la version 2004 qui déboule en début d'année prochaine, on comprend mieux pourquoi il y a tant de mods qui sont mis en ligne pour ce titre ces derniers temps. Ici, nous avons droit à un énième pseudo clone de Counter Strike dans lequel deux équipes s'affrontent et où il est possible d'acheter des armes et de l'équipement. Assez classique, me direz-vous ! Oui mais au moins c'est beau et, en plus, il est possible d'améliorer son personnage et d'exécuter des modifications génétiques pour accroître ses performances. Pour les curieux voilà le lien : http://dynamic6.gamespy.com/~ec



World of Warcraft

TOUJOURS PLUS D'XP

Avec l'arrivée imminente du beta-test (si si, moi j'y crois), Blizzard ne cesse de communiquer sur son MMORPG. Un coup, on a le droit à quelques screenshots et des bribes d'infos genre quelles seront les nouvelles classes de personnages. Maintenant, on sait même à quoi va ressembler l'Undercity, là où vont habiter les Undead. Mais surtout, on en apprend d'avantage sur le système de quêtes. Blizzard veut éviter celles dites « mystérieuses » où on ne comprend pas ce qu'il faut faire et à qui il faut parler. La difficulté sera axée sur différentes étapes pour remplir un objectif plutôt que de passer trois heures dans une forêt à repérer un PNJ. Bourrée de monstres la forêt, bien entendu. Les développeurs veulent donc empêcher les joueurs de passer leur temps sur des sites Internet pour trouver la solution. Les quêtes seront limitées selon votre niveau, classe, réputation, race et alliance. Vous pourrez être amené à faire diverses choses, comme livrer un message, trouver des butins, escorter quelqu'un, défendre un objectif... Certaines ne seront jouables qu'une seule fois et offriront de nombreux points d'expérience au joueur. Actuellement, il est plus efficace de passer d'une quête à l'autre, ce qui permet de nombreux mouvements dans le monde, plutôt que de camper dans un coin pour amasser des points d'expérience en tuant des monstres.
On apprend également que certains objets de quête sont attribués à tous les joueurs du même groupe. Ce système encourage les gens à former des équipes plutôt que d'attendre à la chaîne qu'un monstre réapparaisse. Jusque-là, il n'y a pas grand-chose de révolutionnaire par rapport aux autres MMORPG. On fait confiance à Blizzard pour nous pondre un titre fun, quoi qu'il arrive. Il ne reste plus qu'à patienter... encore et toujours !



Infection

METTEZ UN PEU D'HÉMOGLOBINE DANS VOTRE VIE

La présence de Survival Horror fait un peu défaut sur PC. On récupère les adaptations des jeux cultes consoles comme Resident Evil ou Silent Hill, mais il nous manque un petit quelque chose. Alors prenez le beau moteur d'Unreal Tournament 2003, une bonne vue à la première personne, de gros calibres, un clavier et une souris pour manier tout ça et on est heureux. Si vous avez envie de tirer sur des zombis, vous n'avez qu'à télécharger Infection à cette adresse : www.planetunreal.com/infection. Il s'agit d'un projet de collégien pour un concours de UT, il n'y a donc que deux niveaux. Mais bon, c'est gratuit alors pourquoi s'en priver.





Faites-vous plein d'amis pour Noël

CYD

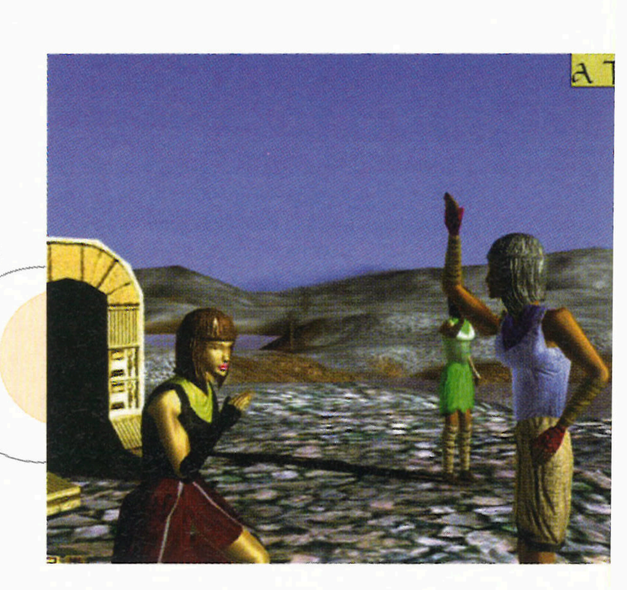
LA SIMPLE IDÉE DE DÉCHIFFRER LE TERME MMORPG VOUS DONNE MAL AU CRÂNE ET LE NOMBRE DE TITRES S'Y RÉFÉRANT VOUS REND MALADE ? CALMEZ-VOUS, RESPIREZ BIEN À FOND, ON S'OCCUPE DE VOUS...

Massively Multiplayer Role Playing Game. Non ce n'est pas une maladie. Pour certains, il s'agit d'un charabia totalement incompréhensible. Pour d'autres, une manière de vivre. Pour la petite histoire, il faut savoir que les jeux de rôle massivement multijoueur offrent un monde persistant grâce auquel les joueurs peuvent se rencontrer et jouer ensemble 24h/24. Les actions des personnages influent sur le monde alentour et des animateurs sont régulièrement présents pour créer quelques événements importants ou délirants et donner vie aux différents mondes virtuels. Tout ça, c'est bien joli, mais dans les faits, jouer à un MMORPG se limite souvent à casser du monstre, récolter des points d'expérience et obtenir le matériel le plus puissant qui soit. On aime ou pas, mais lorsqu'on accroche, on peut dire adieu à sa vie sociale. Le problème est qu'il faut payer un abonnement mensuel en plus du prix du jeu et vu le nombre de titres disponibles, il est facile de se noyer sous la masse. Histoire de mettre vos idées au clair et ne pas utiliser votre carte de crédit à tout bout de champ, voilà un récapitulatif des MMORPG disponibles en cette période faste en dépenses qu'est Noël. Sachez que nous avons volontairement zappé des titres comme Ultima Online ou Everquest qui sont, aujourd'hui, bien trop vieux pour être conseillés à l'achat.

A TALE IN THE DESERT

Développeur : eGenesis
Sortie : février 2003
Site : www.atitd.com
Abonnement mensuel : 13,95 euros
Nombre de serveurs : 1
Texte à l'écran : en français

A tale in the Desert se déroule dans l'Égypte antique et se distingue par son caractère complètement pacifique. Les joueurs ne sont confrontés à aucun monstre et ne gagnent pas de points d'expérience. Ça va être dur pour certains de ne pas s'exprimer avec une énorme hache de guerre entre les mains. Pourtant ça a du bon de développer une économie, faire un peu de politique et gérer des cités, non ? Ici, la lutte entre joueurs s'effectue par une course au développement des technologies. Ça manque un peu de dynamisme, mais au moins les développeurs ont le mérite de tenter d'innover dans le genre.

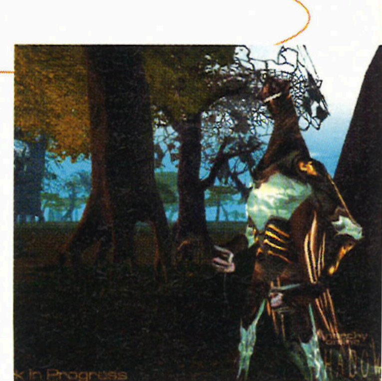


ANARCHY ONLINE

Développeur : Funcom
Sortie : juin 2001
Site : www.anarchy-online.com
Abonnement mensuel : 14,95 euros
Nombre de serveurs : 3
Texte à l'écran : anglais

Plongez dans un univers cyberpunk aux graphismes époustouflants. Trois factions se livrent une guerre sans merci pour le contrôle de la planète. Le point fort de Anarchy Online est la grande diversité des professions et les innombrables compétences qui s'offrent au joueur. Un système original d'implants permet d'améliorer les caractéristiques et compétences de son personnage. Pour ceux qui désirent s'éloigner des univers médiévaux fantastiques, ce titre est fortement recommandé.





ASHERON'S CALL 2

Développeur : Turbine Entertainment
Sortie : décembre 2002
Site : http://microsoftgamesinsider.com/AC2/default.htm
Abonnement mensuel : 12,95 euros
Nombre de serveurs : 3 européens dont 1 français
Texte à l'écran : français

Un des plus beaux MMORPG du moment qui se déroule dans un univers médiéval fantastique. Un titre qui a du potentiel mais qui souffre cruellement d'un manque de joueurs. À l'heure actuelle, c'est l'un de ses gros points faibles. Difficile de s'éclater quand on se retrouve tout seul dans un univers persistant. Les développeurs ne cessent d'améliorer ce titre, mais rien n'y fait, les clients continuent de le bouder. Des patchs importants sont prévus pour apporter de grandes modifications au niveau du gameplay. Espérons que ça attirera du monde et que le peu de joueurs présents ne va pas déserter en attendant les changements.





DARK AGE OF CAMELOT

Développeur : Mythic Entertainment
Sortie : janvier 2002
Site : http://camelot-europe.goa.com
Abonnement mensuel : 12 euros
Nombre de serveurs : 11 européens dont 4 français
Texte à l'écran : français

DAOC est certainement le jeu de rôle massivement multijoueur le plus populaire du moment. Les serveurs sont pleins à craquer. Il est même très difficile de se connecter certains soirs. Comme quoi trop de joueurs dans un MMORPG ça n'a pas que du bon. Dark Age of Camelot se situe dans un univers médiéval avec un soupçon de légendes arthuriennes. Trois royaumes se livrent bataille pour entrer en possession de reliques. Le RvR (Royaume contre Royaume) est d'ailleurs le point fort de ce titre. Des forteresses à attaquer, des armes de siège à créer... À vous les batailles épiques ! Et je peux vous dire qu'à 500 sur un champ de bataille, il vaut mieux garder la tête froide.





EVE ONLINE

Développeur : CCP
Sortie : août 2003
Site : www.eve-online.com
Abonnement mensuel : 12,95 $
Nombre de serveurs : 1
Texte à l'écran : anglais

Un univers futuriste immense composé de plusieurs systèmes. L'impression de liberté est totale et ce sont aux joueurs de se créer un objectif : échanges commerciaux, nouvelles technologies, combats... EVE propose un système basé sur l'interaction entre les joueurs et offre suffisamment de contenu pour amuser tout le monde. Pour ne rien gâcher, ce titre dispose de graphismes magnifiques. Il suffit juste d'aimer se balader dans l'espace.

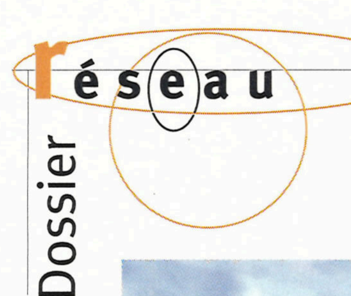


NÉOCRON

Développeur : Reakktor
Sortie : avril 2003
Site : www.neocron.com
Abonnement mensuel : 9,95 euros
Nombre de serveurs : 6 dont 1 français
Texte à l'écran : français

Un monde futuriste, situé dans le XXVIIIe siècle, vous attend pour vivre de palpitantes aventures ou incarner un simple citoyen. À vous de choisir votre voie. La force de Néocron est de mêler jeu de rôle et vie en communauté avec un système de PvP (joueur contre joueur) excellent. On regrette néanmoins le manque de finesse au niveau des graphismes et, surtout, l'absence de joueurs.







PLANETSIDE

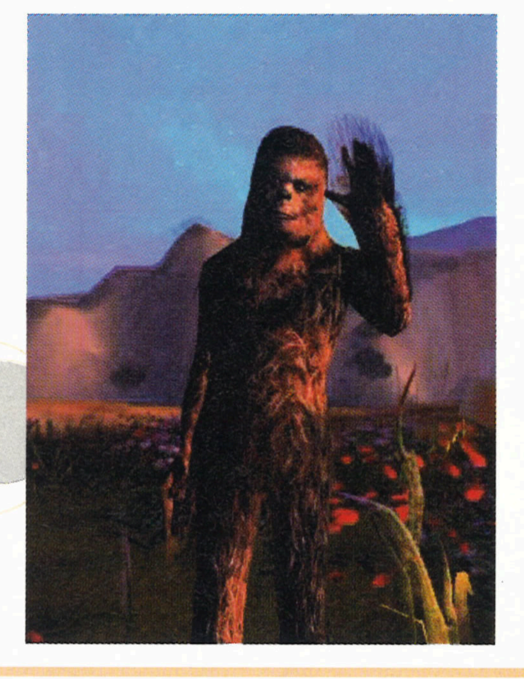
Développeur : SOE
Sortie : juin 2003
Site : planetside.station.sony.com
Abonnement mensuel : 11,99 euros
Nombre de serveurs : 1 européen
Texte à l'écran : anglais

Le premier MMOFPS à séduire bon nombre de joueurs grâce à son univers futuriste et à une guerre incessante que se livrent trois factions. L'avantage par rapport à un FPS classique est l'immersion dans un monde persistant et la possibilité d'améliorer son personnage grâce à des points d'expérience. Il existe de nombreuses compétences, des véhicules à piloter, etc. Bref, c'est du Tribes puissance 10, qui nécessite de rentrer dans une guilde assez rapidement. Jouer les héros ne vous mènera nulle part : ici c'est le jeu en équipe qui prime. Attention, on devient vite accro, même si parfois on ne sait plus trop où donner de la tête tellement les balles et les faisceaux d'énergie fusent dans tous les sens.

STAR WARS GALAXIES

Développeur : SOE
Sortie : novembre 2003
Site : http://starwarsgalaxies.station.sony.com
Abonnement mensuel : 13,49 euros
Nombre de serveurs : 22
Texte à l'écran : anglais

J'imagine qu'il n'est pas nécessaire de présenter l'univers de Star Wars. Vous savez bien, des mecs allumés qui se battent avec des néons fluo. Les rebelles et l'Empire. Des histoires à la Dallas du genre : Luke, je suis ton père. Bref, vous allez pouvoir vous déplacer dans cet univers magnifique et vous en mettre plein les oreilles grâce aux thèmes originaux. Heureusement pour nous, SOE n'a pas tout misé sur l'ambiance Star Wars pour attirer des joueurs puisque SWG propose un nombre de professions hallucinant et une très grande diversité de monstres. On regrette tout de même le manque d'informations concernant la classe de Jedi. Allez courage, encore quelques mois à payer et on saura peut-être comment fonctionne un sabre laser !





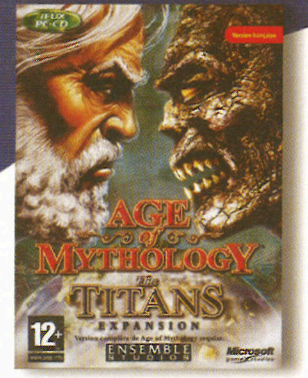


WORLD WAR II ONLINE

Développeur : Cornered Rat Software
Sortie : juin 2001
Site : www5.playnet.com/bv/wwiiol/index.jsp
Abonnement mensuel : 12,99 $
Nombre de serveurs : 1
Texte à l'écran : anglais



L'objectif de ce MMORPG est de vous plonger en plein cœur de la Seconde Guerre mondiale. Prendre part à cette guerre virtuelle vous demandera de choisir entre les forces de l'Axe et les Alliés. Il est possible de piloter plusieurs véhicules d'époque : blindés, avions, etc. Le but est de contrôler des villes en capturant certains bâtiments. L'action est, bien entendu, basée sur le réalisme, ce qui devrait ravir les historiens en herbe. Si seulement il y avait autant de joueurs que sur Battlefield 1942, ça serait nickel...



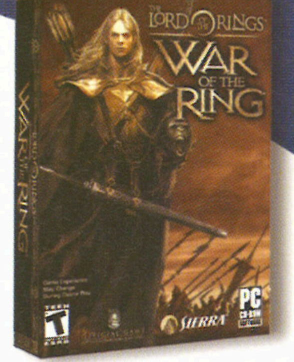
AGE OF MYTHOLOGY
TITANS

32€



HALO

46€



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX
LA GUERRE DE L'ANNEAU

49€



DRAGON BALL Z
BUDOKAI 2

56€



SSX 3

56€



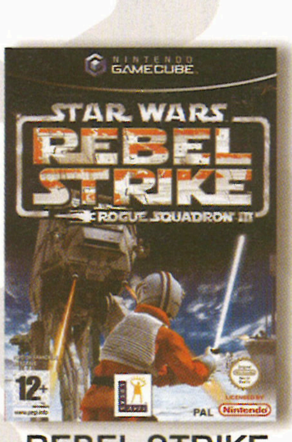
SEIGNEUR DES ANNEAUX
LE RETOUR DU ROI

54€



F-ZERO GX

56€



REBEL STRIKE
ROGUE SQUADRON III

57€



PACK GAME CUBE
ET MARIO KART

149€



HORAIRE
Du lundi au Samedi
de 10h00 à 13h00
et de 14 h00 à 19H00

www.e-soph.com

MAGASIN
149 rue de Charenton
75012 Paris
Tél : 01.53.33.89.90
Fax : 01.43.41.83.77

World Cyber Games 2003
Champions du clic

MONSIEUR LÂM

IL EXISTE UN PAYS OÙ L'HERBE EST VERTE, LE SOLEIL RIANT, LA VIE DOUCE. CE N'EST PAS LA CORÉE DU SUD, MAIS ON Y EST ALLÉ QUAND MÊME. PARCE QUE LE SOLEIL RIANT, ON S'EN FICHE, ÇA FAIT DES REFLETS SUR L'ÉCRAN.



Je me suis toujours demandé pourquoi la Corée était surnommée « le pays du matin calme », ce n'est pas très dynamique comme petit nom. Le Soleil Levant, le Berceau de l'Humanité, ça c'est efficace... Là non, juste le matin calme. Dix jours plus tard, la réponse est venue d'elle-même. Un matin est forcément calme lorsqu'une nation passe son temps à jouer toute la nuit en réseau. La Corée, paradis du eSport. Ici-bas, les LAN n'existent pas car il y a des connexions super haut débit dans tous les foyers et des salles de jeu en réseau à 1000 won (75 centimes d'euros) de l'heure à chaque coin de rue. Et les World Cyber Games. Bon allez, balançons d'autres chiffres qui en jettent : 5 millions de téléspectateurs pour une retransmission de finale de Starcraft, des lignes entre 1 et 3 Mo/s pour 20 euros par mois, plus de PC que de télévisions, la Corée du Sud c'est un campus de fac informatique étalé entre la Chine et le Japon. En matière de compétitions internationales, les WCG font office de précurseurs avec la CPL et les LAN Arenas. Tout a démarré il y a trois ans avec les World Cyber Game Challenge. Depuis, le sigle s'est imposé comme référence mondiale. Tous les hardcore gamers peuvent enfin se dire sereinement qu'il existe un endroit dans « la vraie vie » (IRL – In Real Life) où le joueur forcené peut faire le lien entre sa passion et une respectabilité sociale qui lui a trop longtemps échappé. Seoul, c'est la Mecque, l'Eldorado, le Zion des Neo en herbe. Cette année, les grands plats ont été mis dans des plats encore plus grands tellement tout sentait la démesure. 300 000 dollars de prix en cash à distribuer, qui paraissent dérisoires à la vue du budget global des 10 millions de brouzoufs, toujours US. Avec cela, on peut facilement accueillir, nourrir et parquer 600 champions qualifiés venus de leurs 55 pays respectifs. Autant vous dire que le nombre d'admins, d'assistants, de traducteurs, sans oublier leurs chefs respectifs en cas de questions qui les dépassent, était impressionnant. Juste pour se rendre de l'hôtel à la réception d'ouverture, il y avait un Coréen tous les quinze mètres avec son panneau lumineux pour nous conduire à bon port. C'est le président de la République de Corée lui-même qui a béni la compétition ! Le parc olympique de Seoul, avait été, lui purement réservé pour l'occasion. Plus qu'un clin d'œil, ce choix s'érigeait en grosse œillade humide vers les gens du Comité International Olympique. Wiwi, les WCG veulent recevoir une reconnaissance officielle du CIO. C'est tellement énorme que nous ne pouvons que soutenir une telle initiative.



Cela peut vous sembler assez énorme, mais certains matchs de Starcraft réunissent jusqu'à 16 000 personnes.



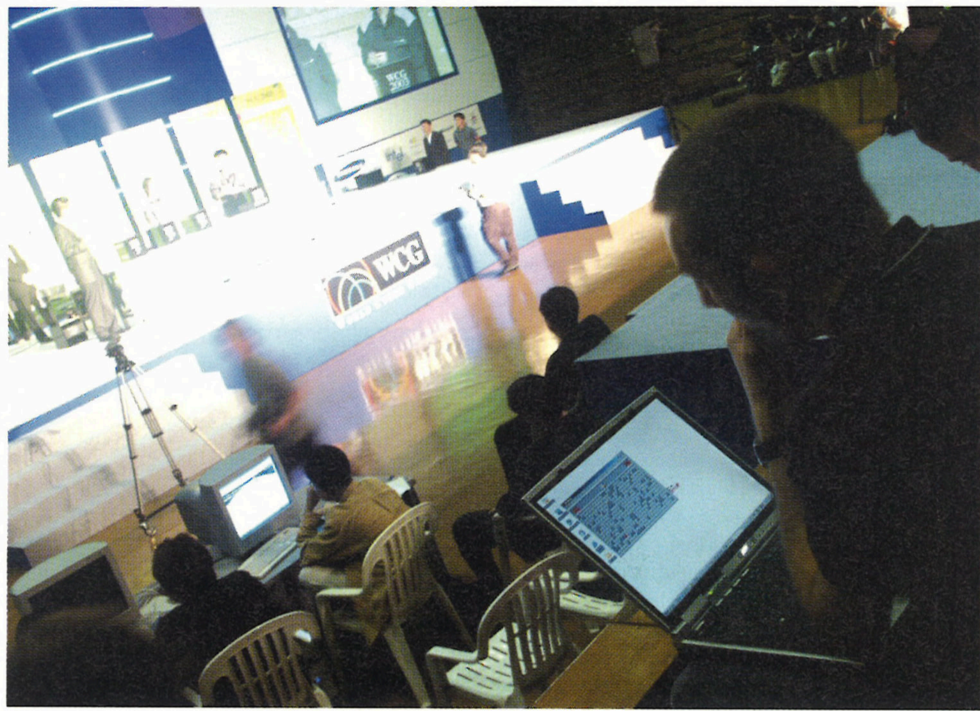
Un trillard de PC fourni par Samsung et TG. Ne vous fâchez pas, c'est le nom de la marque.



Les scènes de jeu tiraient un peu la tête comparées à celles de la Coupe du Monde de cet été.

WE FRAG THE WOOOORLD…

Les WCG auraient pu être à l'ESWC ce que les Oscars sont aux Césars en termes de moyens ; mais en fait non, car les Oscars c'est très marrant et les Césars, très plan plan. Inversons donc la métaphore. Les WCG sont affublés d'une importance telle que le fun s'y perd parfois un peu. À force de lancer des conférences, des cocktails et des cérémonies rythmés par le DJ des soirées Ferrero, les Coréens d'ICM agacent un tantinet avec leur institutionnalisme. Force est de constater qu'ils ont tout de même raison, les bougres. Le jeu vidéo émerge bien comme la culture djeunz globale des années 00 et même si tout n'est pas aussi beau que dans leurs vidéos auto promotionnelles lénifiantes, ça sent la futurologie raisonnable. Mince, ne reste-t-il rien de sulfureux à passer des nuits à troller, fragger, whiner (oui, le vocabulaire du joueur online est perturbé) ? En Corée, non. C'est ce qu'a dû se dire le concurrent péruvien (nœils rouges, même pantalons baggy depuis son arrivée) en prenant de la manière la moins maladroite possible la récompense remise par le ministre des Sports (costard et mocassins brillants) pour son fair play. L'autre différence entre les WCG et les tournois vient de cette mise en avant des nations, mimétisme aux J.O. oblige. On est ici plus Français que joueur d'un tel clan. Cela donne lieu à une ambiance assez tendue et les considérations un poil chauvinistes et racistes fusent au cours de la semaine. Autant vous dire que tout le monde s'en donne à cœur joie ! Toujours à la manière des J.O. traditionnels, on retrouve des disciplines officielles. Saut en UTeur 2003 (ça saute partout, mais c'est pas top), Age of Mythology synchronisée, Starcraft de javelot et Warcrafthlon composaient le menu, sans oublier la discipline reine : le Counter sprint (plus d'attente que d'action cela dit). Et pour faire vraiment comme les jeux olympiques, nous avons eu droit à la traditionnelle épreuve de démonstration. Sauf qu'ici on ne compte pas sur une intégration future du jeu mais juste sur la satisfaction du sponsor : en l'occurrence, le gouvernement coréen. C'est d'autant plus amusant que le jeu en question – Survival Game – est une bouse infâme. On se rappelle également du « game-boyesque » Crazy Soccer ou de Jurassic War en 2001, bref… En parallèle à tout cela, les organisateurs avaient eu la bonne idée de maintenir leurs Nations Cups, sortes de tournois de consolation se jouant en 2v2 sur les jeux de Duel.



Des cérémonies d'une longueur à vous faire redécouvrir les joies du démineur.

À BAS LES GROSSES

Sous ce titre macho se cache un encart absolument intéressant. Ayant parcouru moult PC Bang (salles de jeu) et vu nombre de joueurs coréens de haute volée, quel étonnement au vu de leur matos : une pauvre souris en plastique et un tapis à moins de 30 euros. Et pourtant, ils restent globalement les maîtres de la stratégie, avec leur souris définitivement cheap qu'ils gigotent dans tous les sens. « À l'époque de la sortie de la MX500, j'en ai fait venir cinq par un ami et je peux vous dire que les Coréens hallucinaient à l'époque », admet ElkY. Car les souris hi-tech que nous affectionnons tous (MX500, Explorer 3.0) n'ont pas vraiment cours dans un pays où les RTS sont rois. À la vitesse où les joueurs bougent leur souris, le facteur de poids devient déterminant. Antoine Zadri (FatC pour les intimes) confirme : « J'ai longtemps joué avec une vieille souris optique Samsung juste parce qu'elle ne pesait rien. Sur une partie de trente minutes bien denses, ça joue vite en ta faveur. » Bigre. Je regarde ma dernière souris Microsoft sans fil avec dédain, soudainement. Sale grosse.



Avec un clavier Hello Kitty, on gagne encore en «Leetness».

Dans la famille "Kijou"

Famille KIJOU
Le grand-père

Famille KIJOU
La grand-mère

Famille KIJOU
Le père

Famille KIJOU
La mère

Famille KIJOU
Le fils

Famille KIJOU
La fille

Je voudrai... Le fils

Passionné de jeux vidéo, Kevin s'éclate avec l'ordinateur Joystick GV 3000

999 € Sans écran
Prix public constaté TTC









joystick

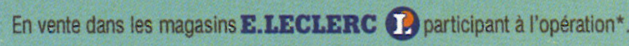
Granville Services France recommande Microsoft® Windows® XP

Modèle présenté : Joystick GV 3000

Processeur **AMD Athlon™ XP 3000+**. Carte mère chipset KT400A.
Mémoire **512 Mo** DDRAM 333. Disque dur 80 Go 7200 tr/min.
Vidéo **ATI™ 9800 All in Wonder**, 128 Mo DDR, tuner TV, sortie SPDIF.
Télécommande Radio Fréquence.
Lecteur DVD 16x. **Graveur CDRW** 52x 24x 52x. 2 enceintes avec caisson de basse.
Ports : **4 USB** 2.0; **2 FireWire** (IEEE1394); réseau 10/100.
Système d'exploitation : Microsoft® Windows® XP SP1 Edition Familiale.
Logiciels vie pratique : Microsoft® Works 7.0, Microsoft® Encyclopédie Encarta® 2003.
Jeux : **XIII, Beyond Good & Evil.**
Vidéo : VideoWave Movie Creator, Power Producer, Power Director Pro.
Photo : Medi@Show, Photosuite 5, XnView Digital.
Utilitaires : Expert PDF, Power DVD 2, Easy CD & DVD Creator 6.
Antivirus Bit Defender Pro (Firewall, Anti-dialer, Anti-spam...) avec 1 an de mise à jour.
Lecteur de disquettes. Souris optique. Clavier multimédia. Modem 56K. Fournisseur d'accès : AOL 8 100 heures.
Recevez 2 numéros du magazine Joystick
Garantie 1 an sur site.







*Liste disponible sur www.e-leclerc.com

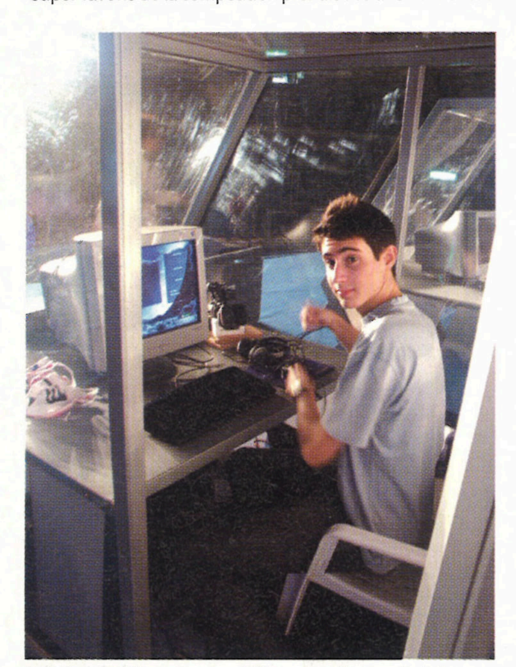
Pour plus d'informations sur nos produits contactez le : **0 821 00 28 28** (0,15 € TTC/mn).
www.gvcomputers.com.fr

SHOW MUST BEGIN

La grande déception, car il en fallait, provenait du show, assez bancal si l'on se réfère à ce qui se fait en Corée ou même en France de nos jours. Les scènes comme la zone de jeu étaient aménagées dans de grands gymnases froids et vides. Résultat, les matches en public n'ont attiré que quelques pèlerins et les joueurs éliminés ayant déjà fait le tour de Hong Dae (l'Akihabara local). Seul Starcraft a attiré du monde en masse. Car si les Américains adorent Deer Hunter et le base-ball, si les Brésiliens kiffent la chasse à l'indigène en hélico, chez les Coréens, c'est Starcraft, le papy (cinq ans) des RTS. On comprend finalement lorsqu'on regarde Warcraft III et Age of Mythology sur grand écran. Aussi marrants à jouer que plats à regarder, les RTS nouvelle génération n'ont pas su se faire une place au soleil (riant) des RTS télégéniques. Et ça, les Coréens l'ont bien compris. Même en l'absence des superstars nationales de la discipline, la finale de Starcraft attira un public raisonnablement déchaîné. Comble de bonheur national, c'est le Coréen qui humilie l'Allemand devant une foule en délire. Pas grave car nous, Européens (quand ça nous arrange), prenons notre revanche plus tard puisque l'Allemagne finit première au classement général des nations, détrônant ainsi la Corée pour la première fois de l'histoire des WCG.

BON ET LES RÉSULTATS ALORS ?

Ah mais les résultats, on s'en f... Bon d'accord, bande de sales petits pragmatiques têtus. La France déçoit par rapport aux espoirs que l'on avait fondés sur elle. Le problème, c'est qu'avec des tournois en simple élimination dès les sorties de poules, toute rencontre avec l'un des super-favoris de la compétition prenait des airs de montée



FatC s'apprête à jouer dans les célèbres cages de verre si prisées des Coréens.



Oui, c'est l'armée qui porte le drapeau. Oui, ça calme direct.



Fierté, patrie, famille, eSport.

des marches vers la décapitation et ce parfois devant la plèbe. Les têtes des aAa à CS sont ainsi tombées face aux Américains de 3D, médaillés annoncés et effectifs d'argent. Côté Fifa (Pipaaaaa comme disent les Coréens), les bourreaux, c'étaient Hero et Styla alias les jumeaux Schellhase, alias « je joue à Fifa tellement bien qu'on dirait du PES ». Eagle One confirme : « Rien à faire, ils jouent à la perfection, c'en est déprimant ». Et notre célèbre ElkY alors ? Et FatC ? Les deux vainqueurs français des Euro Cyber Games respectivement sur Starcraft et Warcraft III, c'étaient eux les favoris à esquiver, les aliens à éviter au détour d'un quart de finale étroit. Eh bé même pas, ils sont tombés, contre des challengers souvent considérés comme des punching-balls le reste de l'année, la France ne fait décidément rien comme les autres. Par contre, tous les Français sont à peu près tombés en même temps (les quarts de finales), ce qui démontre une grande cohésion nationale. Dommage qu'il n'y ait pas eu de prix spécial pour cela. Ni de prix pour la plus belle baston (avec la Russie), les plus belles cuites ; ou de diplôme pour le plus grand nombre de réclamations (merci à l'Angleterre pour sa coopération, perfide Albion, on vous a battus quand même). Car si la France entretient sa petite réputation en matière de eSport, nous commençons définitivement à griller tout le monde pour les prix de fair play : bastons, sorties nocturnes et alcool. À défaut d'être les Zidane du eSport, autant jouer les Cantona. Attendez ! Nous en avons tout de même ramené, des médailles ! Deux pour être

L'AMIE RIT «CORÉE»



La Corée, on ne connaît pas trop. Et pourtant ce pays se pose en Bollywood du jeu vidéo. Tout comme l'Inde, la Corée produit et consomme énormément de jeux, mais seuls quelques crevards du Net le savaient jusqu'alors. Nous vous préparons donc un petit dossier sur ce pays étonnant et en attendant, voici une image très évocatrice sur le rapport de l'homme à la machine. Et moi je fais des titres d'encart pourris.





Les aAa en action. Parcours difficile mais l'essentiel est assuré : griller les Russes et battre les Anglais.


Comment voulez-vous avoir l'air éveillé après tant d'heures de jeu ?

exact. Mat Logan tout d'abord, le junior de la délégation (14 ans), s'est offert l'argent à Halo (le seul jeu console représenté). Et 10 000 $ avec. Paf. Seule consolation, il devra attendre quatre ans et sa majorité avant de les toucher, ah ah bien fait (ndlr : eh eh sale jaloux va). Il vient également d'intégrer les rangs des aAa, une première pour un clan orienté PC. Une petite médaille de bronze en Nations Cup d'Age of Mythology arrachée par Drizzzt associé à Lapin (certains pseudos poutrent, non ?) et voilà, France 9e, à égalité avec les Anglais. Il est temps pour la délégation française de plier bagages et de tenter une sortie digne de ce nom, sans payer les mini-bars ni louper leur vol. Un challenge de taille qu'ils rateront aussi... Faudra penser à faire mieux pour les prochains WCG !



Image rare : des Français sur un podium, celui de Age of Mythology pour être précis.


Sur cette photo, 70 000 dollars cumulés sur un podium.



Les SK, c'est un peu le Real de CS. Une tripotée de stars qui fait des tournées promo en Asie.

VIVE LES FEMMES

Par une ouverture d'esprit qui ne cesse de m'étonner, vous avez été nombreux – à la rédaction aussi – à avoir manifesté un intérêt certain pour les joueuses. Cela tombe bien puisque Turkoize des btb.ladies, seules filles des WCG2003, est fan de Joystick. Elle a donc répondu à nos questions, puis a posé avec ses copines. Oui ne pas oublier de poser, surtout. Rapport à l'ouverture d'esprit, tout ça.

• **Joystick : Salut, tu peux dire « j'aime joystick » ?**
Ah ah, bien sûr, ça fait tellement longtemps que je le lis!

• **Bon, tu n'as pas bien répondu, mais ce n'est pas grave. Qu'avez-vous donc réellement fait aux WCG à part un match d'exhibition ?**
On a été frustrées de jouer si peu par rapport aux mecs, mais cela nous a permis de visiter la ville... et de donner beaucoup d'interviews.

• **Et quel est votre prochain objectif ?**
L'ESWC 2004, on l'attend avec impatience, on commence déjà à s'entraîner pour gagner.

• **Même contre SK et Femina Bellica ?**
Nous progressons constamment et notre line up et bien meilleur qu'à l'ESWC 2003.

• **Dernière question, pas macho ce coup-ci : qui c'est la plus belle ?**
Ah ah, apparemment, c'est Bikette, vu le nombre de personnes qui le disent sur notre channel IRC (#btb sur Quakenet), mais je pense parfois que c'est moi ^^ (ndlr : Ahh les femmes...).


Les btb.ladies prennent la pose (Turkoize au premier plan, puis Nina, Bikette, Lolita et Ritta).



Diablo II Renaissance

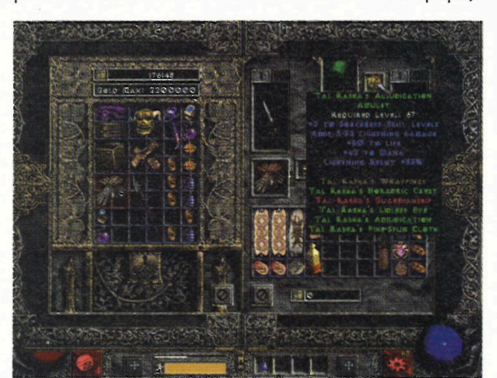
CYD

DIABLO II REND FOU, C'EST UNE VÉRITABLE DROGUE. J'ESSAYE D'ARRÊTER, MAIS BLIZZARD NE LE VOIT PAS DE CET ŒIL. AVEC L'ARRIVÉE DE LA VERSION 1.10, ON PEUT DIRE QUE JE FRISE L'OVERDOSE. JE N'AI PLUS QU'À ATTENDRE MA CURE DE WORLD OF WARCRAFT POUR ALLER MIEUX...

On peut dire qu'on l'aura attendu ce fameux patch 1.10. Alors vaut-il tous les mois d'attente qu'il nous a fait subir ? Eh bien oui ! À moins que vous vous soyez monté la tête en imaginant qu'il y aurait de nouveaux persos, un nouveau moteur ou encore un nouvel acte. Il ne faut pas rêver, on parle d'un patch pas d'un add-on. Ne soyez donc pas surpris si vous avez l'impression qu'aucun changement n'a été implémenté lors des premières minutes de jeu. Mais quand on y regarde de plus près, on se rend compte que c'est une myriade de petits détails qui ont été modifiés. Désormais, c'est à la création du perso que l'on choisit de participer au ladder (classement des meilleurs joueurs) ou non. Il faut savoir qu'en mode Ladder, le jeu est beaucoup plus dur et offre des objets qui ne sont normalement pas disponibles. On peut également accéder à de nouvelles formules pour le Cube Horadrim, ainsi qu'à de nouveaux mots de runes. Histoire de tester ces équipements à la puissance divine, les développeurs proposent des dizaines de cobayes de choix puisqu'ils ont augmenté la puissance des monstres. Ces derniers infligent plus de dégâts et sont un poil plus intelligents. Ils n'hésitent pas à vous encercler ou à fuir s'ils sont en danger. Comme si cela ne suffisait pas, les difficultés Cauchemar et Enfer portent désormais bien leur nom. Même bien équipé, un joueur solitaire aura vraiment beaucoup de mal à avancer. Dans certains cas, c'est même presque impossible. L'esprit d'équipe a été mis en avant et jouer en groupe devient indispensable. Outre la recherche de nouveaux objets, l'intérêt majeur de ce patch est l'amélioration des compétences propres à chaque perso. Blizzard a ajouté un système de synergie entre certains pouvoirs, histoire d'utiliser des aptitudes jusqu'alors mises de côté. Par exemple, si vous invoquez un golem de feu, il est possible d'améliorer l'attaque, la vie ou la défense de cette créature en attribuant des points dans les compétences suivantes : Golem de terre, de sang et de fer. Désormais il va falloir se creuser les méninges pour trouver des combos dignes de ce nom. Trois ans après sa sortie, Diablo II fait encore parler de lui et voit son intérêt relancé et ce, malgré le sacré coup de vieux qu'il a pris.



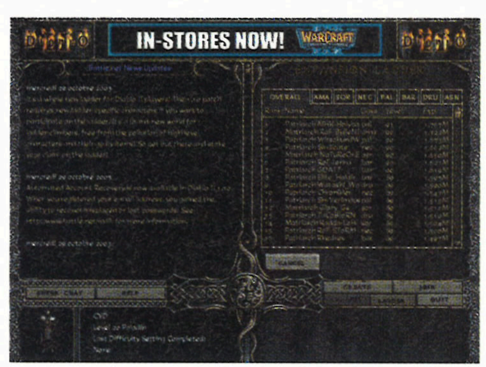
Monstres ! Cliquer vite sur monstres ! Ramasser bon matos !



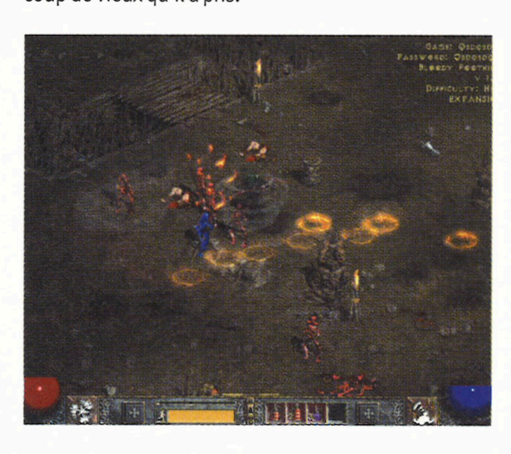
Petite annonce : Recherche désespérément l'armure de Tal Rasha.

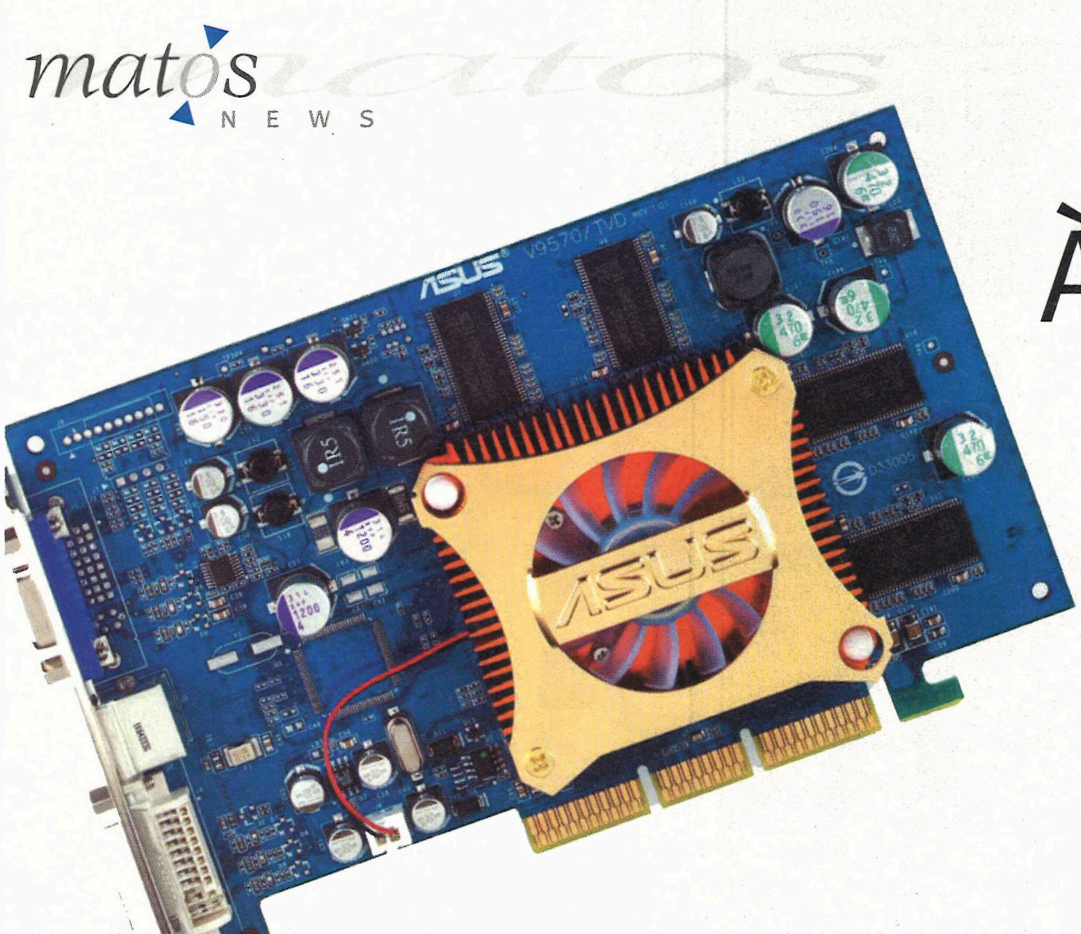
WORLD EVENT

À tous les joueurs arpentant le monde de Diablo II en difficulté Enfer, sachez qu'un nouvel événement mondial vous attend dans cette version 1.10. Les joueurs possédant des persos Hardcore doivent, quant à eux, faire très attention aux monstres « super uniques » qu'ils rencontreront lorsque que le World Event sera activé. On n'en sait pas plus que ça à l'heure où ces lignes sont couchées. Voilà encore un mystère signé Blizzard !



Quelques jours après la sortie du patch, certains joueurs sont déjà level 90 ! Et la vie sociale, ça va ?





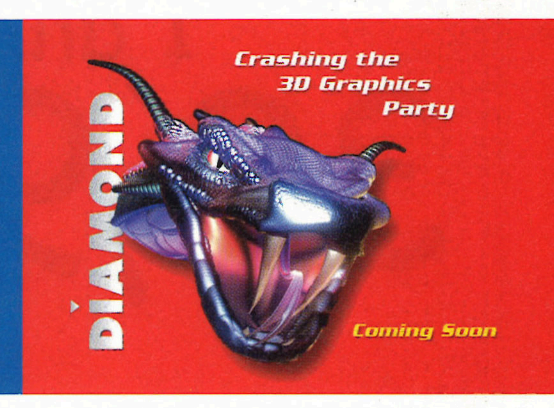
À tous les râteliers

Caféine nous en parlait le mois dernier dans son test de R9800 XT : Asus a décidé de produire des Radeon sans pour autant abandonner Nvidia. Le constructeur reste fidèle à son engagement du Computex puisqu'il vient d'annoncer ses nouvelles cartes FX. L'ensemble de la gamme n'est cependant pas représenté, seules deux cartes sont introduites, à savoir une FX 5700 et une FX 5950 Ultra. Asus joue donc sur les deux tableaux en haut de gamme en proposant à la fois une Radeon 9800 XT et une FX 5950 Ultra, et en gardant un découpage à peu près cohérent sur le reste de sa gamme. Tout ça semble très logique, mais ça ne devrait pas le rester longtemps : Asus devrait également produire des cartes XGI ! Ça c'est de la diversification...

Edito

Et voilà encore une année de bouclée ou presque. Elle fut agitée dans le monde sans pitié du matos. On en retiendra le come-back d'ATI qui chatouille de plus en plus Nvidia, ou encore le lancement des premiers processeurs 64 bits de bureau par AMD. La chute spectaculaire du prix des graveurs de DVD fait également partie des surprises appréciées par le père Noël. Reste à expliquer à votre banquier que tout ça est absolument vital pour votre vie quotidienne. Bon courage...

Par C_Wiz



La raison de l'ego

Alors qu'Intel a martelé qu'ils ne proposeraient pas de processeurs 64 bits pour le grand public avant 2008, n'en voyant pas l'intérêt, de nouvelles rumeurs ressortent le projet Yamhill, la fameuse extension 64 bits d'Intel au jeu d'instruction x86. Il semblerait qu'Intel ait revu sa stratégie et parle désormais d'un déploiement du 64 bits pour 2005. La question essentielle est de savoir si ce jeu d'instruction sera compatible avec l'x86-64 proposé par AMD, ce qui placerait Intel dans une position inédite de suiveur de l'industrie. Quasiment impensable. Comme souvent, l'arbitre du débat sera une fois de plus Microsoft : on imagine mal le géant du logiciel développer une troisième version 64 bits de son OS (après les versions Itanium et x86-64), et cautionner ainsi une scission dans le monde merveilleux du PC, où la compatibilité est reine.

Les Diamond sont éternels

Tiens, un revenant. La marque Diamond Multimedia, que les plus vieux connaissent pour ses Viper qui comptaient parmi les toutes premières cartes accélératrices 3D, a été rachetée par BetaTest, société qui souhaite utiliser la marque au logo rouge pour produire des cartes à base de chips ATI et Nvidia. La question est de savoir qui se souvient encore de Diamond et si cela suffira à faire décoller les ventes... Le marché de la carte 3D a plutôt la mémoire courte !



Le printemps du PCI Express

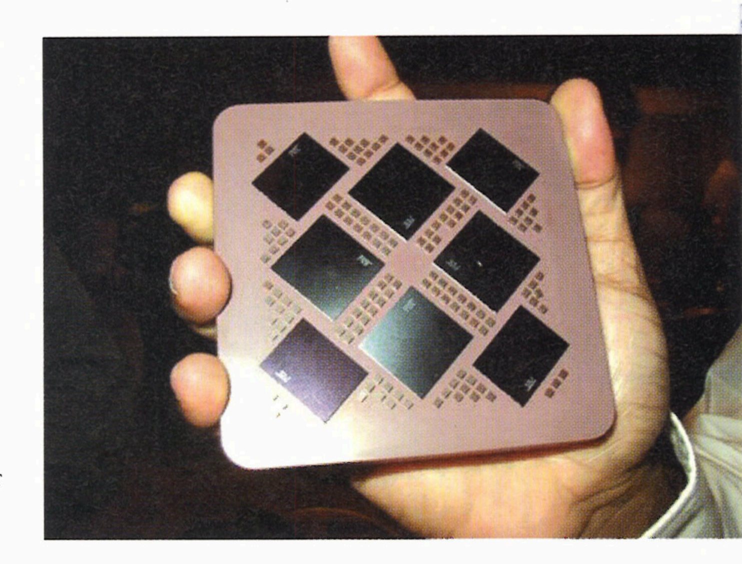
OUAAIIIIS!! LOS ANGELES ME VOILA!

Toute l'industrie se prépare pour nous offrir le remplaçant complet des bus PCI et AGP pour le printemps. Premier élément essentiel, les cartes mère. De ce côté, Intel, Nvidia et VIA sont sur le front pour proposer des chipsets supportant la nouvelle norme, que ce soit pour les Athlon 64 ou pour les Pentium 4. Histoire de mettre à profit le débit des nouvelles normes, il faudra aussi des cartes graphiques. ATI, qui avait déjà présenté un premier prototype lors de l'IDF, a confirmé que sa gamme R400 serait bel et bien disponible aux formats AGP et PCI Express. En ce qui concerne Nvidia, l'annonce avait déjà été faite, pas de surprise donc. Et XGI ne veut pas se faire oublier, ses Volari fraîchement annoncées auront également le droit au nouveau bus. Calmez-vous les gars, il y en aura pour tout le monde.

TIENS BLUTCH, ON A BESOIN QUE T'AILLES À LOS ANGELES POUR FAIRE UN REPORTAGE

TOUP_

IBM fait dans le multicore



Alors qu'AMD et Intel en parlent, IBM agit et ne fait pas dans la dentelle. Big Blue présentait lors du Microprocesseur Forum un prototype de Power 5 intégrant quatre cores physiques, soit un total de huit processeurs logiques. En sus, chaque core est relié à 36 Mo de mémoire cache de niveau 3, pour un total de 144 Mo directement sur la puce géante. L'histoire ne dit pas à quelle vitesse mouline le tout, ni quand on peut espérer une commercialisation d'un dérivé de cette technologie. En attendant plus de nouvelles, je vais retourner baver devant la photo (ndlr : chacun ses fantasmes).

À vendre : Rein, peu servi



Le mois dernier, on se plaignait de la faible production du trop cher Athlon FX d'AMD. Ce mois-ci, c'est au tour d'Intel d'assassiner tous nos petits cochons avec le prix de ses P4 Extreme Edition : 1200 euros. Ça laisse sans voix, je sais, et avec les Prescott qui vont bientôt pointer leur nez, on peut se demander qui va oser investir une telle somme dans un processeur.

Ce n'est qu'un adieu

Les quelques joueurs possesseurs de cartes Matrox Parhelia vont décidément boire le calice jusqu'à la lie. Après avoir muté dans un autre département la seule personne affectée au support des développeurs (notamment pour le support de la technologie surround gaming), c'est un nouveau coup dur qui s'annonce. On attendait depuis longtemps des pilotes compatibles DirectX 9 et capables d'utiliser les quatre unités Vertex Shader de ces cartes. Ils ne verront jamais le jour, Matrox ayant retiré toute mention de DirectX 9 de son site Web. L'autre constructeur canadien s'est décidément résolu à tirer un trait sur le marché des joueurs. C'est promis, on ne nous y reprendra plus. Jusqu'à la prochaine...

Vous m'en mettrez trois

Construire un supercalculateur à partir de machines de bureau classiques est devenu une mode pour les universités à la recherche de performances (et de pub). Le dernier en date est un peu particulier, puisque pas moins de 1100 PowerMac G5 ont été mis en réseau. Résultat, une machine virtuelle capable d'effectuer 9.55 trillions d'opérations par seconde, et qui se classe au troisième rang du Top 50 des super-calculateurs, devant tous les clusters à base de PC. Une machine montée en six mois par l'université de Virginie, là où d'autres mettent des années. Coût total de l'opération, un peu plus de cinq millions de dollars, soit huit fois moins que pour les équivalents. Ce « Big Mac » prouve, s'il en était encore besoin, que les tous les derniers processeurs d'IBM ont de la puissance à revendre sous le capot.







Ça VIA, ça vient...

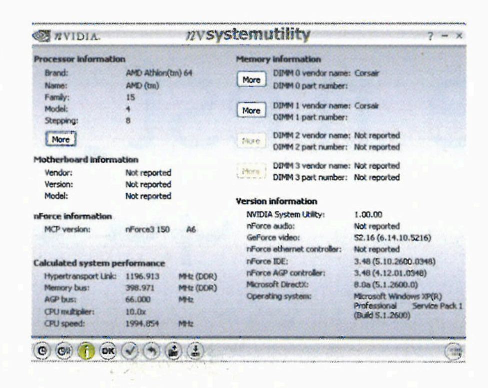
Décidément rien ne va plus pour VIA. Après avoir tardé à proposer ses chipsets avec doubles canaux mémoires pour plates-formes Intel et AMD, ils sortent enfin dans une version castrée loin des spécifications annoncées. Ce qui faisait en effet le charme du PT880 était son support de la mémoire QBM, une mémoire intermédiaire entre la mémoire DDR et DDR2, doublant la bande passante effective par canal. Particulièrement alléchant, surtout que le surcoût de la QBM par rapport à la mémoire DDR était annoncé comme faible. Vu que VIA tentait depuis plus d'un an de finaliser la technologie, on se doutait qu'il y avait un os. Le PT880 fait l'impasse sur la QBM et n'est donc qu'un simple chipset double canal pour Pentium 4 qui nous arrive, ce qui n'est déjà pas si mal. Permettra-t-il à VIA de s'installer réellement sur le marché convoité du Pentium 4 ? Rien n'est moins sûr. Un premier élément de réponse le mois prochain avec un test des performances de la bête.

Retardataire

La prochaine révision du core des Pentium 4, nommée Prescott, risque d'être retardée une nouvelle fois. D'abord prévue pour début novembre, puis pour le 3 décembre, Intel aurait repoussé la disponibilité en volume pour le début d'année 2004 (ce qui n'empêche en rien un lancement papier). Le développement du Prescott a été entaché par de nombreux problèmes chez Intel, à commencer par des yields (taux de production) extrêmement bas, et une dissipation thermique culminant à de nouveaux sommets. Un comble sachant qu'il est gravé en 0.09 micron, la réduction de la finesse de gravure étant généralement synonyme d'une diminution de la consommation et donc de la chaleur dissipée. Sans oublier le changement des spécifications d'alimentation des processeurs qui, si elle avait été anticipée par quelques constructeurs, va tout de même laisser un bon paquet d'utilisateurs sur le bord de la longue et coûteuse route de la mise à jour. Un accouchement dans la douleur donc, même si Intel se veut rassurant : les problèmes ont été résolus. On va attendre de l'avoir en main pour en juger.

À mort les Detonator !

La sortie de la version 52.16 des pilotes graphiques Nvidia s'est vue accompagnée d'un changement de nom. Exit donc les biens connus Detonator et place au ForceWare. Ça ne sonne pas fantastiquement bien en français, mais on s'y fera. Outre une refonte des numéros de versions, la firme au caméléon en a profité pour lancer son utilitaire système pour cartes nForce, le ForceWare System Utility. Ce logiciel permet la gestion du RAID, la surveillance des paramètres système et surtout l'overclocking. On peut non seulement changer la fréquence de bus, mais en prime les voltages.
Une première pour un utilitaire sous Windows et officiellement distribué par un constructeur de renom. À noter que l'utilitaire ne fonctionne pas encore avec toutes les cartes nForce 2, même si les plus courantes que sont les Asus A7N8X et les Abit NF7 sont de la partie.





La meilleure, par les meilleurs
pour les meilleurs...













Spécificités

- 256 Mo DDR 2
- DirectX 9
- Twin Flow
- Niveau sonore inférieur à 28 dB
- Tuner TV
- Télécommande







Bundle logiciels offert *

MSI Live VGA BIOS - MSI Live VGA Driver - MSI 3D!Turbo Experience™! - MSI Media Center - MSI 5.1 Channel DVD Player - MSI 3D Desktop - Virtual Drive 7 Version professionelle Restore It 3 Version professionnelle - MSI Foreign Language Learning Machine - The Elder Scrolls III: Morrowind (Version complète) - Tom Clancy's Ghost Recon (Version complète) Duke Nukem: Manhattan Project (Version complète) - MSI Games Collection

* bundle logiciels modifiable suivant le modèle de carte choisi.

www.msi-multimedia.com - www.msi-computer.fr

PC Joystick LE RETOUR !

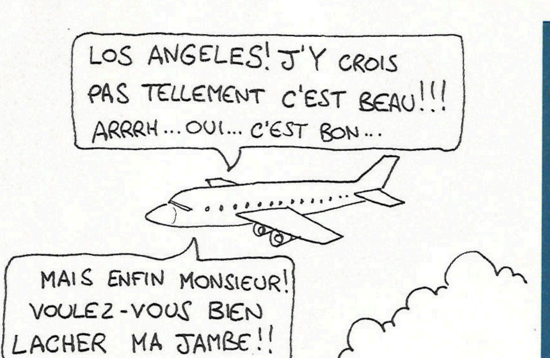
Le PC Joystick, c'est un peu une tradition qui se perdait ces derniers temps. Alors comme Noël se doit d'être fêté dignement (à savoir devant un PC qui poutre), on vous a préparé une petite surprise. Pire que celle de la tranche de la couv' de ce numéro.

Caféine

Dans le genre rapport qualité/prix, on a essayé de faire au mieux sans vous pousser au crime.



Il y a du monde sur la face arrière, c'est plutôt bon signe.



Du miam pour votre bébé

La liste des softs fournis est plus que respectable, surtout côté jeux. On n'allait pas faire un PC Joystick avec juste le démineur !

- 1 coupon pour recevoir les jeux BGE et XIII
- Windows XP Edition familiale SP1
- Microsoft Works Suite 7
- Encyclopédie Encarta 2003
- Cyberlink MediaShow
- Cyberlink PowerDVD 2 CH
- Cyberlink Power Producer DE
- Cyberlink Power Director Pro DE
- Roxio VideoWave Movie Creator SE
- Roxio PhotoSuite 5
- Roxio Easy CD & DVD Creator 6
- Xzeos BitDefender Pro v7

Les entrailles de la bestiole

La machine embarque de quoi faire tourner les jeux de 2004 les doigts dans le nez :

- **AMD Athlon 3000+ (bus 333 MHz)**
- **Carte mère Albatron KM400T-8X pro (1 port AGP, 3 PCI, 1 de libre) 512 Mo de RAM DDR PC2700 80 Go de disque dur, 7200 trs/min**
- **Carte graphique All in Wonder Radeon 9800 SE 128 Mo**
- **2 ports séries**
- **1 port parallèle**
- **4 ports USB 2.0 (2 à l'avant, 2 à l'arrière)**
- **1 port Ethernet 10/100**
- **2 port FireWire**
- **Modem 56 Kbps**
- **1 entrée ligne**
- **1 port jeu / MIDI Sorties**
- **1 lecteur de disquette 3,5"**
- **1 graveur CD-Rom 52x**
- **1 lecteur de DVD 16x**
- **Haut-parleurs 16W RMS**

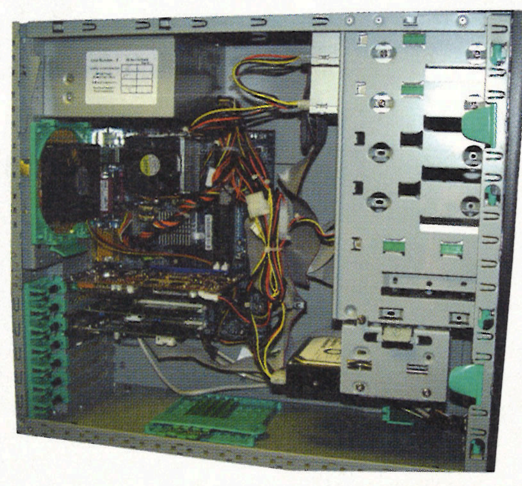
Tiens, pendant que je vous parle de la tranche, celui qui m'envoie un mail avec le texte qui est caché au sein de tout ce fatras de code passe dans le prochain édito. Oui, faut savoir programmer pour trouver, ça aide. Mais revenons à notre mouton. Le PC Joystick ! C'est le fruit d'un partenariat entre l'enseigne Leclerc, le constructeur Times et nous-mêmes pour proposer une machine homogène, à un tarif abordable et blindée de fonctions. Pour 999 euros sans écran (soyons précis), il fallait faire rentrer de quoi satisfaire les joueurs, mais aussi convaincre la petite famille qu'un PC, c'est pas juste pour jouer. Et le résultat devrait en étonner plus d'un. On commence par les trucs qui vont faire grincer les dents des puristes, ça sera fait : la carte mère est une micro ATX. Une Albatron KM400T-8x Pro. O.K., c'est pas vraiment ce que j'avais demandé au père Noël mais avec 512 Mo de RAM dessus et un chipset KT400 qui fait son boulot, l'ensemble reste à la hauteur des attentes d'un joueur exigeant.



Passe-moi la télécommande du PC

Pour ne pas exploser le budget d'un joueur « normal », qui est donc bêtement dépourvu d'oncle richissime prénommé Bill aux États-Unis, il a fallu ruser sur un autre point. J'ai eu beau insister, pas moyen d'avoir une Radeon 9800 XT dans une machine vendue à moins de 1 000 euros. Alors que diriez-vous d'une Radeon All-in-Wonder 9800 SE ? Oui, je sais, les quatre pipelines désactivés, ça n'arrange personne. De base, le score de ce PC au 3DMark2003 est de 3604 points. Mouais. Hop, un petit tour sur www.omegacorner.com pour télécharger les derniers drivers Omega et surtout l'utilitaire intégré avec pour réactiver les quatre pipelines qui dorment : 5222 points au même test ! Tout de suite, on se sent plus à l'aise. Et comme c'est une All-in-Wonder, vous aurez tout ce qu'il faut pour regarder la télé sur votre PC (avec télécommande s'il vous plaît), enregistrer vos émissions, faire du montage vidéo, etc. Le tout est fourni avec souris optique, clavier, kit d'enceinte 2.1 et monté dans un boîtier Chenbro Gaming Bomb qui sait se passer de vis. De quoi profiter peinard des softs offerts avec la bête (dont Beyond Good and Evil et XIII).

Rhaaa, zéro vis dans le boîtier, un rêve de bricoleur.



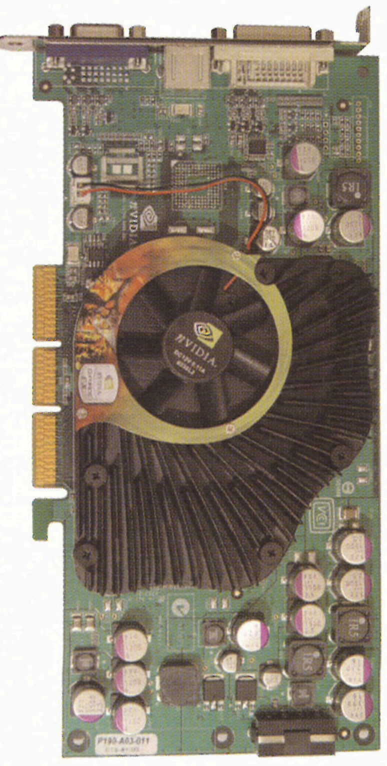
Radeon 9600XT vs GeForce FX 5700 Ultra

LE RETOUR DE LA RAISON

Une impression de déjà-vu ? Un sentiment d'article lu et relu ? C'est normal, on prend les mêmes et on recommence, cette fois avec des modèles plus abordables que le mois dernier. Ouf ! Et attention, ce coup-ci, Nvidia semble en grande forme.

Caféine

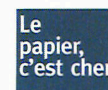



Avec la GF FX 5700 Ultra, Nvidia propose un produit efficace et abordable.

Alors on grille quoi ce mois-ci ? Du Nvidia et du ATI pour ne pas changer, avec des cartes destinées au milieu de gamme qui poutre. On commence par la GeForce FX 5700 Ultra de Nvidia. Le modèle testé vient des usines PNY, fait une taille tout à fait raisonnable connaissant les cartes de la gamme et dispose d'un système de refroidissement qui englobe la RAM. Il faut au moins ça pour rafraîchir la DDR-II. De la DDR-II ? Eh oui mon bon monsieur, c'est le retour de la mémoire maudite des très fantomatiques GF FX 5800 Ultra. Mais dans une version revue et corrigée qui pose moins de problèmes de surchauffe qu'il y a six mois. Ce type de RAM permet de palier en partie la ruse de sioux de cette carte pour baisser son prix : un bus mémoire 128 bits contre 256 sur ses grandes sœurs. Résultat, un PCB six couches moins onéreux à produire. Je rappelle pour les nouveaux que le PCB c'est le truc vert (ou rouge, noir, etc.) qui sert de support aux composants et où l'on dessine les circuits imprimés. Les fréquences de cette 5700 Ultra sont de 475 MHz pour le GPU et de 900 MHz (450 MHz DDR) pour la mémoire. Fabriqué par IBM, ce GPU (nom de code NV36) est en fait un « petit » NV35. On retrouve donc les mêmes fonctions 3D que sur une GF FX 5900 et les mêmes interrogations concernant les capacités de la bête à gérer efficacement les pixel et vertex shaders 2.0.

Petit mais costaud

De son côté, ATI nous sort une version légèrement boostée de sa Radeon 9600 Pro. La 9600 XT est en effet très proche de son aînée. La puce RV360 est épaulée de 128 Mo de mémoire (comme la GF FX5700 Ultra) à la même vitesse que sur sa grande sœur (300 MHz DDR) mais tourne à 500 MHz contre 400 MHz sur la Pro. Physiquement, la carte reste beaucoup plus petite que la 5700 Ultra et ne nécessite pas d'alimentation externe. Les possesseurs de mini-PC apprécieront. La seule autre amélioration par rapport à la Pro est un mode Hyper-Z encore amélioré, qui ne change pas grand-chose en terme de performances, ne rêvons pas. La plupart des bundles incluront le fameux papier pour avoir droit à son Half-Life 2 quand il sortira, vers avril...



Le papier, c'est cher

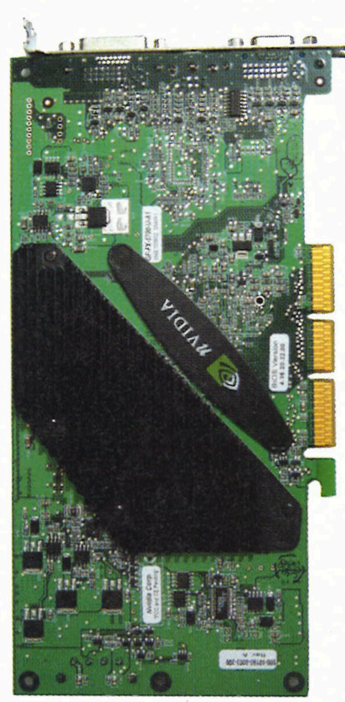
Sauvons des arbres, faisons court et efficace : j'ai fait un maximum de benchmarks et les deux que vous avez l'habitude de retrouver donnent Nvidia facilement gagnant. Une vérité qu'il faut nuancer sur plusieurs points. Le premier, qui m'amuse beaucoup, est qu'une « vieille » GeForce4 Ti4600 offre des scores comparables à ces cartes en 1600x1200, à condition de désactiver antialiasing et filtrage anisotropique. Idem pour une Radeon 9500 Pro qui reste plus performante que la 9600 XT dans de nombreux cas, antialiasing ou pas. Second point, si la R9600XT déçoit, c'est loin d'être un mauvais produit. Elle n'a pas grand-chose de plus à offrir par rapport à un 9600 Pro et son mode overdrive est anecdotique, pour rester poli (une fois activé, on obtient 3881 points au 3DMark2003). Pas de quoi frimer. Mais elle offre un rapport performance/prix tout à fait honorable. En revanche, déjà impressionnante à la base, la GF FX 5700 Ultra est la reine



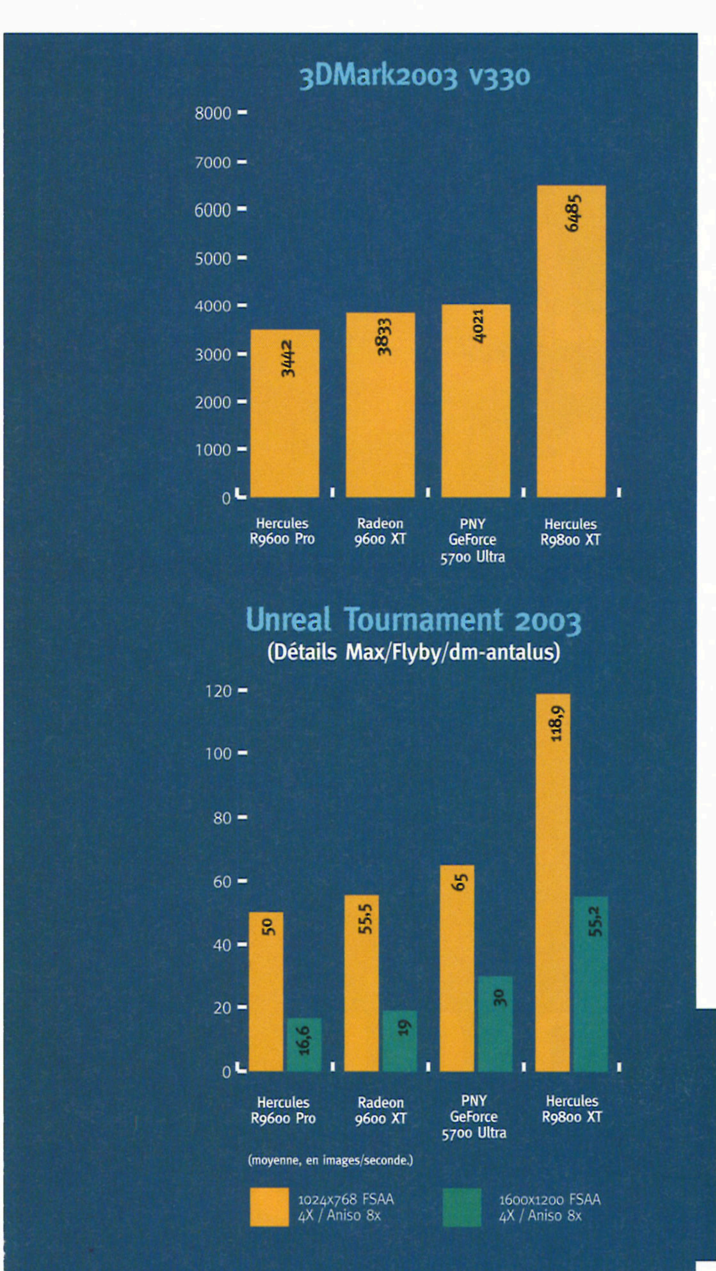
Malgré son manque de nouveautés, la R9600 XT reste un excellent produit.

de l'overclocking. IBM semble avoir très bien fait son boulot de ce côté. J'ai pu atteindre sans problème 575 MHz pour le GPU et 950 MHz pour la RAM en restant dans des températures raisonnables. Et il reste de la marge de progression pour les têtes brûlées. Dans ces conditions, le 3DMark2003 grimpe à 4490 points. Mais risque de redescendre très vite... (voir encadré « Pris la main dans le sac ? »).

Et si on parlait brouzoufs ? C'est là que ça devient intéressant. GeForce FX 5700 Ultra et Radeon 9600 XT devraient se trouver dans une fourchette de 200 à 250 euros TTC, selon les versions. Avec généralement au moins une sortie DVI et S-Video en plus du VGA classique. Si vous vous traînez avec une vieille GeForce 2 ou 4 MX ou une Radeon 8500, voire inférieure, l'upgrade est intéressante. Quant à choisir entre les deux modèles, c'est une question de goût : les performances de la GF FX 5700 Ultra sont certes supérieures dans de nombreux cas, mais la 9600 XT est le choix le plus rassurant en ce qui concerne les titres DX9 à venir, même si on peut compter sur Nvidia pour limiter les problèmes de ce côté. Techniquement, difficile de les départager. Même ATI a fait suffisamment de progrès côté drivers pour ne plus prêter le flanc à cette critique. À un léger détail près. D'une part, Nvidia offre plus de fonctions annexes intéressantes dans les siens, ensuite ATI ne propose toujours pas de fonction pour bloquer le taux de rafraîchissement de l'écran en fonction de la résolution. Seul un blocage général est possible, et son activation est planquée dans le panneau d'affichage « displays » des propriétés avancées. On a vu plus simple et mieux programmé puisque dans de nombreux cas, la fréquence réelle ne correspond pas à ce que l'on a demandé... En revanche, il faut noter que l'antialiasing est plus réussi chez ATI. Leur méthode offre une image plus lissée que ce que propose Nvidia et si vous aimez jouer avec cette fonction, c'est un point intéressant. Pas vraiment de gagnant ou de perdant donc, juste un choix à faire en fonction de vos préférences. Dans aucun cas vous ne serez perdant et c'est la vraie bonne nouvelle de ce test.



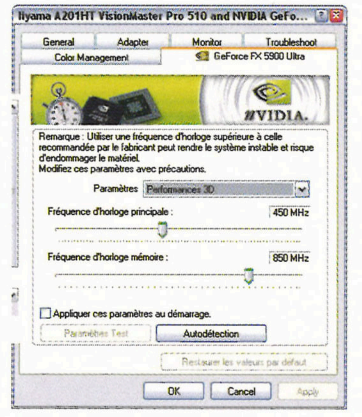
Ah, la pub, on en met partout chez Nvidia, même au dos des produits.





La configuration de test :

CPU Intel Pentium4 3.0C GHz
Carte mère Abit IC7-G
512 Mo de RAM DDR400 (PC3200) (2x256 Mo)
Disque dur Seagate SATA 120 Go
Windows XP Pro US SP1
DirectX 9.0b
Drivers ATI Catalyst 3.9
Drivers Nvidia ForceWare 52.16



On trouve facilement sur le Net de quoi faire apparaître ce panneau de contrôle de fréquences dans les drivers

Pris la main dans le sac ?

Juste avant de finir ce test, le patch 340 pour le 3DMark2003 – censé éviter certaines tricheries de drivers – est arrivé sur le Net et massacre les performances des produits Nvidia. Une GF FX 5900 Ultra passe ainsi de 6255 points à 5385 points et la 5700 Ultra à moins de 3500 points. Flippant. Les produits ATI perdent 2 % en moyenne sur leurs scores, rien de grave. La 9600 XT paraît d'un coup plus sexy, mais l'enquête suit son cours, plus d'infos le mois prochain.

Station !



Nouvelle Formule

NOUVELLE FORMULE LE MAG + SON DVD DE DÉMOS JOUABLES

NUMÉRO 81 DÉC. 2003

PlayStation®2 LE MAGAZINE OFFICIEL

Nous y avons joué

Socom 2

SCOOP sur un futur carton planétaire

RÉVÉLATIONS

PSP, Les premières images ...uvelle console

PlayStation 2

> 11 DÉMOS JOUABLES

> Ghosthunter

5 VIDÉOS

16+

TOUS LES MOIS

UN DVD OFFERT

11 DÉMOS JOUABLES :

Ghosthunter, Ratched & Clank 2, Dog's Life, Need for Speed : Underground, James Bond 007 : Everything or Nothing ...

Les **VIDÉOS** des derniers jeux pour votre PS2 !

top HARD

Les fêtes de Noël approchent à grands pas et c'est l'occasion rêvée de se faire offrir de quoi upgrader sa machine. Avec les gros titres qui arrivent, mieux vaut être bien armé. Processeurs, cartes graphiques, disques durs, la baisse est générale, si bien qu'on ne sait pas par où commencer. C'est le père Noël qui va être content...

C_WIZ

La carte mère

Le come-back de VIA ne sera pas pour ce mois-ci, ses chipsets 880 pour Athlon et P4 n'étant toujours pas disponibles. On dit même que le support de la mémoire QBM aurait disparu. On s'en doutait un peu qu'ils avaient quelques problèmes, vu le retard... Pour le reste, ça ne bouge pas d'un iota. C'est l'accalmie avant la déferlante PCI Express.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 125 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X v2.0 Deluxe (nForce2-ST/socket A), environ 120 euros TTC/Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 200 euros TTC

Le processeur

1000 euros pour l'Athlon FX, 1200 pour le P4 EE, le très haut de gamme a décidé de se placer hors bourse des joueurs. Remarquez, vu leur disponibilité, ce n'est pas très grave. On se réjouira plutôt de la baisse des prix des Athlon XP et Pentium 4, particulièrement attractifs en cette fin d'année.

Config 1 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), 75 euros TTC environ

Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 150 euros TTC environ, ou Intel P4 2,6C GHz, 190 euros TTC environ

Config 3 : AMD Athlon XP 3000+ Barton (2,167 GHz), 220 euros TTC environ, ou Intel P4 3.0C GHz, 300 euros TTC environ

La carte réseau

Réseau local ou organisation de Lan entre potes, préférez toujours les switchs aux hubs, plus performants. D'autant que les écarts de prix sont négligeables. Profitez en pour prendre de la marque.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC

- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC

La carte vidéo

Les 9600 XT font leur apparition au compte-gouttes, à des prix assez élevés. Pour l'instant donc, les bonnes affaires restent les 9600 Pro pour les budgets les plus serrés, tandis que les 9800 non Pro se positionnent comme de bons compromis. Chez Nvidia, la GF FX 5700 Ultra devrait aussi faire des heureux.

Config 1 : GeForce4 Ti4200 128 Mo AGP 8x, environ 100 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 150 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 300 euros TTC ou ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 360 euros TTC

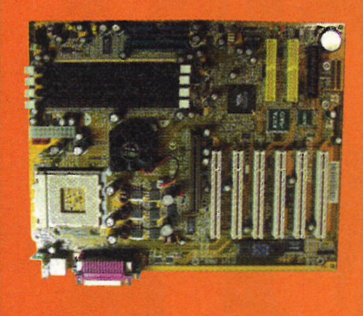
Le moniteur

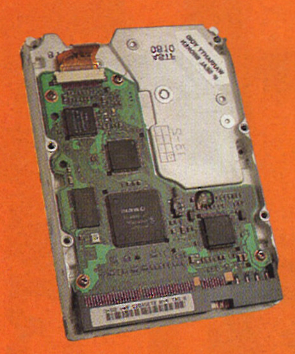
Le moniteur est l'élément que vous garderez le plus longtemps dans votre config. Si si, c'est prouvé. Pour les tubes cathodiques, pensez aussi à regarder les fréquences de rafraîchissements dans les résolutions que vous comptez utiliser, les yeux qui fatiguent c'est autant de frags en moins. À bon entendeur.

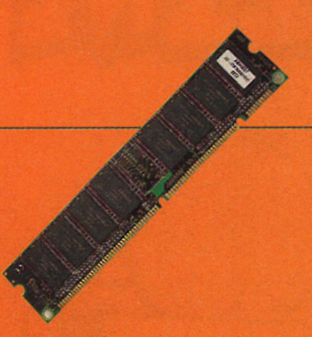
Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 240 euros TTC

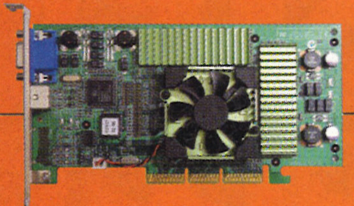
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 345 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 410 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 390 euros TTC

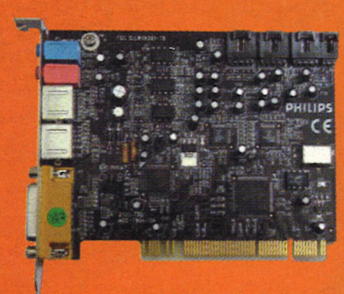
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 450 euros TTC, 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 460 euros TTC ou encore 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 610 euros TTC













Le lecteur de DVD/CD-Rom

Voici enfin un jeu sur DVD, avec Silent Hill 3. C'est beau quand l'actualité nous rattrape, on va enfin pouvoir mettre à profit ces lecteurs qui sont dans le Top Hard depuis quelque temps.

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 35 euros TTC

Le modem

La proportion de joueurs condamnés au modem diminue de mois en mois. Mais en attendant, nombreux encore sont ceux qui sont limités au 56K. Pour choisir de manière optimale la marque, une seule règle : contacter votre fournisseur d'accès. Il vous conseillera un modèle adapté à ses installations. Un bon modem doit être flashable et heureusement , ils le sont quasiment tous.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 25 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 25 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 50 euros TTC

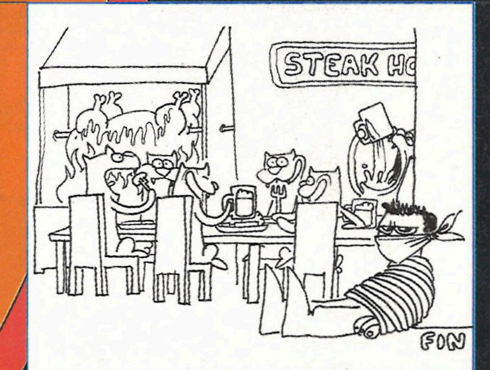
Le disque dur

Le prix des disques durs se tasse aussi. Les 120 Go avec 8 Mo de cache sont tellement abordables que certains se laisseront tenter d'en prendre deux pour faire du RAID. Tiens, si jamais vous jouez avec du RAID 0, n'oubliez pas de faire des sauvegardes. Un disque qui lâche, ça arrive. Même avec du matériel neuf... Les marques du moment, Seagate, Western et Hitachi, sont conseillées pour respectivement le silence et la fiabilité, la température et les performances.

Config 1 : 40 Go (7200 trs/min), environ 60 euros TTC

Config 2 : 80 Go (7200 trs/min), environ 70 euros TTC

Config 3 : 120 Go (7200 trs/min, cache 8 Mo), environ 100 euros TTC



La RAM

Le prix de la RAM baisse encore un petit peu ce mois-ci, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Alors on en profite, histoire de jouer dans de bonnes conditions. Avec la kyrielle de jeux gourmands sortis récemment comme PlanetSide ou Morrowind, il ne faut pas lésiner à ce prix. J'allais presque oublier... prenez de la mémoire de marque !

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 90 euros TTC

Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200, environ 190 euros TTC

La carte son

De petites baisses sur les cartes son, c'est peut-être le moment de remplacer le chip intégré de votre carte mère qui fait ploc toutes les cinq minutes sous Winamp. Oui oui, vous savez bien lequel...

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 60 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 60 euros TTC

Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 100 euros TTC/ SoundBlaster Audigy2, environ 120 euros TTC

NOUVEAU MAG 100 % DÉLIRE !

LE STYLO MAGIQUE
LE DOUBLE POSTER

MARIO KART DOUBLE DASH !!



THIERRY HENRY





20 pages de BD

Retrouve Kid Paddle, Parker & Badger et d'autres héros dans ton mag.





Plus de stars !

Télé, cinéma, musique, sport : le meilleur de l'actu.

Plus de jeux vidéo

Plus de 30 pages sur les hits qui cartonnent.

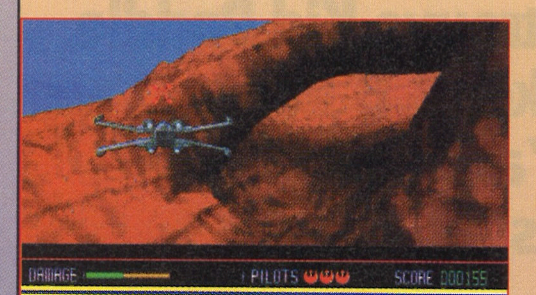
En Kiosque le 03 DÉCEMBRE

ET POKE ET PEEK

Aha ! Cette fois j'ai mon propre Joystick n°44 ! Je l'ai trouvé à l'abandon dans un vieux carton chez moi. M'en fous, je suis pas collectionneur, moi. Je peux même arracher des pages si je veux. Scrrrritch. BLÔM ! Tiens ? Caféine est tombé dans les pommes.



Deux bons dossiers en ce mois de décembre 1993. Le premier sur Origin, qui était quand même la grosse boîte incontournable de l'époque. Une structure énorme au sommet de son art, encore dirigée par Richard Garriott, et qui poussait les joueurs à changer leur PC tous les trois mois pour faire tourner leurs excellents jeux style Wing Commander 3, System Shock, ou Bioforge. Le déclin, mérité pour avoir commis Ultima 8, ne viendra que bien plus tard. L'autre dossier est consacré à Psygnosis, très optimiste grâce au rachat par Sony. Ils nous annonçaient Perihelion, Microcosm 2, Brian The Lion. Mouais, il y avait une belle tripotée de daubes dans leur production quand même… La boîte a ainsi survécu jusqu'en 2000. Psygnosis et Origin, deux voies bien différentes pour le même résultat. Il doit y avoir une morale là-dedans. Passons aux tests, tiens. 57 ! Cinquante-sept jeux testés, parfois sur un quart de page. On ne chômait pas chez Joy ! Ça entraîne parfois des petits ratages… 40 % et jeu « à mourir de rire » pour Master of Orion qui est pourtant devenu une référence du genre gestion/stratégie. Oups, errare joystickum est. Marrant, le texte incendiaire collerait parfaitement au dernier épisode, MoO 3, qui ne sortira probablement jamais en France. Il est tellement pourri de bugs et mécanismes inutiles que le jeu a fait un bide complet aux États-Unis. Demandez donc à Atomic, il vous en parlera des heures (en pleurant). 95 % pour Rebel Assault, par contre. Six pages ! Il les valait le bougre. Rien que de voir enfin un bon jeu utilisant la licence Star Wars, ça valait plus de 90 %. En plus, il utilisait à fond les capacités du CD-Rom : musique et sons digitalisés, décors pré-calculés magnifiques, plein de phases de jeux différentes. Ça laissait baba, comme on disait à l'époque.





Le pilotage de X-Wing au ras des planètes était très mauvais pour les nerfs des joueurs.

Le fameux dessin qui condamnait les nullités. On en aurait bien besoin nous parfois.

DISTORSION TEMPORELLE

Oh un jeu de foot avec Éric Cantona ! Striker 2, qui cherchait à prendre du poids face à Sensible Soccer, se payait notre peintre tapeur de ballon comme parrain officiel. Ce type a marqué nos vies quand même, un peu grâce à sa caricature des guignols de l'info.



Comparez avec Pro Evolution Soccer, puis imaginez les jeux de foot de 2013.

Autre licence, mais foirée celle-là : Alien 3 sur Amiga, un jeu d'action très moche. C'te honte ! Comparé au merveilleux Alien Breed 2 de Team17, ça fait pitié. Cantona, Alien 3… Tout cela ne me paraît pas si lointain, mais en terme de réalisation, qu'est-ce qu'ils ont vieilli tous ces jeux ! En fait, le monde informatique évolue tellement vite que mon système de référence est complètement chamboulé. Si on accélère encore le processus, on devrait pouvoir créer un champ magnétique dans lequel le temps serait inversé ! Il suffirait alors de passer des heures devant le PC pour rajeunir. Génial, non ? À moins que ce ne soit déjà le cas… Ça expliquerait mon âge mental ! Allez, je referme mon vieux Joy. Fini, hop à la poubelle ! VLADABOUM ! Tiens, Caféine est encore tombé…

Il ferait moins le fier avec la boîte d'Ultima 8, le Richard.

FUMBLE



MAINTENANT... C'EST UN SIGNE !

ZENITH 9CJS



Exclusifs: RadEX



Télécommande 9CJS :
Internet/ E-mail/ Audio
Video/ Mouse



ZNF3-150
Revolutionnaire !
SYSTEME RADEX HEAT-PIPE
pour la dissipation de chaleur !

ZENITH ZNF3-150





- Intel® 875P, ICH5R Chipset
- Support Socket 478 Intel® Celeron/Pentium 4 400/ 533/ 800 Mhz FSB Processeurs
- Support Hyper-Threading Technology
- Support Performance Acceleration Technologie
- Dual Channel DDR 266/333/400 (ECC support)
- AGP 8X x 1, PCI slots x 5, Chaintech Multimedia Riser x 1
- 7.1 CH audio w/ SPDIF sortie(Optique)
- Dual-LAN: Intel® CSA Gigabit LAN & Realtek 10/100Mb LAN
- S-ATA RAID: 2x S-ATA 150 & RAID 0
- IEEE 1394 400Mbps x 3 Ports
- USB2.0 x 8 ports





CBOX3

80-Port POST code, Infrarouge, Lecteur Mémoire 6-en-1 (CF/MD /MS/SD/MMC/SMC), USB 2.0 x 2, 1394 x1, Microphone, Headphone.

4 in 1 Screwdriver

- Nforce3-150 chipset
- Support Socket 754 AMD Athlon 64 800 Mhz FSB processeurs
- Bus Hyper Transport
- AGP 8X x 1, PCI slots x 5, 3 Ultra DMA 133 Chaintech Multimedia Riser x 1
- 7.1 audio w/ SPDIF out (Optical)
- Gigabit LAN 10/100/1000Mb
- S-ATA RAID: 4 x S-ATA 150, RAID 0.1.5.10
- IEEE 1394 400Mbps x 3 ports
- USB2.0 x 6 ports



















RETROUVEZ NOS POINTS DE VENTE SUR :
WWW.CHAINTECH-FRANCE.COM

Vivez en Numérique !

CHAINTECH®
www.chaintech.com.tw



BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement, dans une enveloppe affranchie à : Joystick - BP 50002 - 59718 LILLE Cedex 9

1 ☐ **2 ans/22 n^os^** de Joystick - **75 €** — **+ DE 42 % DE RÉDUCTION**

au lieu de ~~129,80~~ € (1), soit **9 mois de lecture gratuite !**

2 ☐ **1 an/11 n^os^** de Joystick - **39,90 €** — **+ DE 38 % DE RÉDUCTION**

au lieu de ~~64,90~~ € (1), soit **4 mois de lecture gratuite !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par : ☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ CB n° ____ ____ ____ ____ Expire le : __ __

Nom : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

Ville : ______________________ Code postal : ______

Date de naissance : __ __ 19__ Tél : ______________

e-mail : ______________________________

Date et signature obligatoires :

ST539

Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30 décembre 2003.
Pour la Belgique, nous téléphoner au : 02 556 41 40 (N° en Belgique)
Pour l'étranger, nous consulter : 03 28 38 52 38 ou par e-mail : abonnementsjoystick@cba.fr.
(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante